
PC • PSX • N64 • GB • SEGA
Nº10 Marzo de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
ScreenFun
La única revista con todos tus videojuegos
REGALO 2 MEGAPÓSTERS GIGANTES
110 cm.
JUEGOS
Nightmare Creatures II, Shen Mue, Colin McRae 2, Nox, Micromaniacs, Faraón, Alien Nations, Colony Wars 2, Virtua Striker, Beatmania, Rollcage 2, Thrasher…
GUÍAS
Tomb Raider IV (2ª parte)
Resident Evil 3 (guía completa)
Donkey Kong 64 (1ª parte)
Trucos: Indiana Jones (PC), Marvel vs Capcom (DC), Armorines (N64)…
Pon el taxímetro en marcha…
CRAZY TAXI
¡Y que aprendan tus padres!
The SIMS
¿Creías que los tenías todos?
POKéMON
Edición Amarilla
Muérete de miedo con…
RESIDENT EVIL 3
Análisis del juego
Guía completa
Megapóster exclusivo
Especial: comparativa móviles
8 424094 662364 00010

SCREENFUN

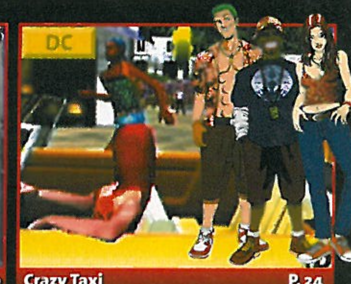
SUMARIO 10/00

Si eres de los que miran debajo de la cama antes de irse a dormir, las pelis de miedo te ponen cardiaco y te asustas hasta cuando oyes estallar un globo ¡No abras este número!: Resident Evil 3, Nightmare Creatures II, Castlevania... *Si aborreces la velocidad, ¡llama a un amigo y vete al cine!:* Colin McRae Rally 2.0, Need for Speed 5, Rollcage II... *Si pasas de hacer deporte, ¡ni te acerques!:* Cool Boarders 4, NBA 2K, Track & Field 2... *Si nunca vas a las recreativas, ¡date un paseo!:* Virtua Striker 2, Crazy Taxi... *Pero si estás sintiendo tentaciones, es que eres uno de los nuestros. ¡PRESS START!*



Pokémon Edición Amarilla P. 4

PS
Resident Evil 3: Nemesis P. 20



Crazy Taxi P. 24

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS

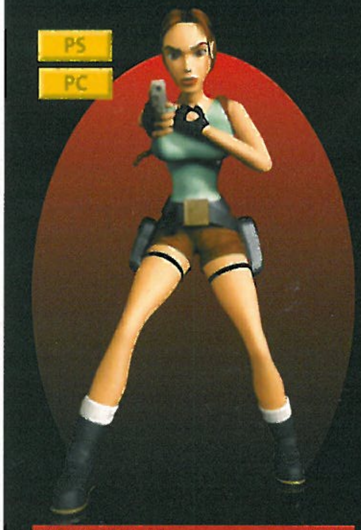
Por orden alfabético:



The Sims P. 28



Guía Donkey Kong 64 P. 54



Guia Tomb Raider 4 P. 50

Y MÁS...

INTERNET

HARDWARE

ESPECIAL

CINE

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS

págs. 39 a 58
¡COLECCIONABLES!



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

Resident Evil 3, o lo que es lo mismo, "cómo tener la carne de gallina un fin de semana seguido". Aquí tienes una guía completa para que los zombis no te den más sustos de la cuenta. Para los Nintendiacos, el primer capítulo de Donkey Kong... Y no nos olvidamos de Lara: la segunda parte de la guía de Tomb Raider.



Si quieres un truco en particular, nos puedes escribir: SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080 screenfun@bauer.es



¿Quieres algún truco urgente? Llama por teléfono al:

915 476 808

El horario de atención personal es: lunes y miércoles, de 16:00 a 17:00 y martes, jueves y viernes, de 16:00 a 18:00.

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160

Con la edición amarilla tú también podrás ser amigo de Pikachu.

Pokémon

Ed. amarilla

Mientras esperas a la versión oro/plata de Pokémon, puedes ir haciendo boca con la inminente edición amarilla. ¡Pika, Pikachuuu!

Para la edición amarilla no se van a añadir apenas novedades con respecto a las dos ediciones (roja/azul) que ya hay en el mercado. Irá más bien dirigida a todos aquellos jugadores de Game Boy que todavía no se han comprado *Pokémon*, ¡si es que queda alguno, porque el éxito de ventas ha sido abrumador! La simpatía de Pikachu probablemente convencerá a muchos de los seguidores de la serie de televisión de que se compren una Game Boy. ¡Éste es un juego diseñado para vender consolas!

La historia cambiará un poco en esta nueva edición. **En vez de escoger entre Bulbasaur, Charmander o Squirtle, el profesor Oak te da a Pikachu como pokémon inicial.** Este pequeñín rehúsa meterse en su pokéball, así que te acompañará a pie durante todo el juego. Además, tienes que preocuparte por su estado de ánimo: si no le haces caso o no cuentas en él para los combates, se pone triste. Pero si mantienes a Pikachu de buen humor, obtendrás extras. Además, la localización exacta de las especies es diferente con respecto a las otras ediciones, y los entrenadores de los gimnasios utilizarán pokémon distintos.

¡Y atención! Hay dos nuevos personajes que te serán familiares por la serie de TV: ¡nada menos que Jeese y James, los ineptos integrantes del Team Rocket! Aparecerán a menudo para darte la lata y hacer el ridículo, como es costumbre en ellos. A ver si la versión española incluye eso de: "¡Me temo que el Team Rocket despega de nuevoooooo...!".

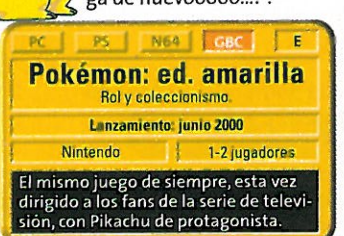
¿Ves a Pikachu? Parece un personaje más del juego, pero no es sólo eso. Te sigue a todas partes, como a Ash en la serie de televisión.



Las luchas son iguales a las de las versiones anteriores. Las tres son compatibles.



Tienes que derrotar a los entrenadores de los gimnasios para entrar en la liga.



PC | PS | N64 | GBC | E

Pokémon: ed. amarilla

Rol y coleccionismo.

Lanzamiento: junio 2000

Nintendo | 1-2 jugadores

El mismo juego de siempre, esta vez dirigido a los fans de la serie de televisión, con Pikachu de protagonista.

ScreenFun ¡SORTEO!

¿Te gustaría que Pikachu te acompañase a todas partes y que te despertase por las mañanas? ¡Pues tenemos la solución: un podómetro Pikachu! Mandanos una carta o postal a SCREENFUN Ref: podómetro Apdo.correos 14.151 28080 Madrid ¡Hazte con él!

INFO

Pokémon: edición oro/plata

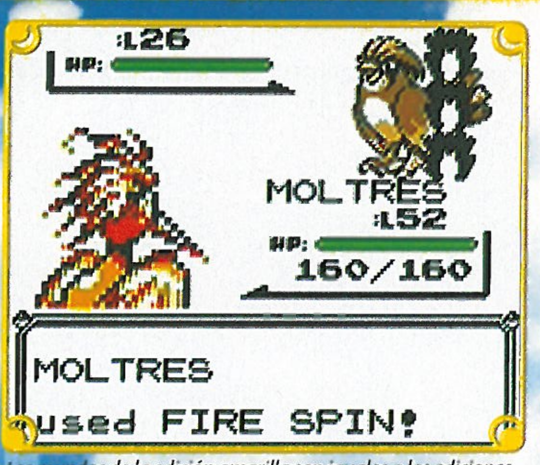
En Japón ya han salido la edición oro/plata de *Pokémon*. A diferencia de la edición amarilla, esta vez se trata de un juego nuevo, con suficientes elementos diferenciales como para poder hablar de *Pokémon 2*. Por supuesto, los niños japoneses se han lanzado sobre él con voracidad pasmosa. No es difícil imaginar que ya deben estar preparando nuevos episodios de la serie de televisión... En España el lanzamiento está planeado para el 2001, aunque aún no se ha especificado una fecha exacta.

Pero ya sabemos de qué va. Hay 100 nuevos pokémon, lo cual suma un total de 250. Algunos de los pokémon son nocturnos, así que sólo los podrás encontrar de noche. Ahora están diferenciados sexualmente, con lo que se añade un elemento de crianza. ¿Te imaginas buscándole pareja a tu pokémon favorito? Esta vez el juego es sólo para la Game Boy Color, así que los gráficos son mejores. Suena tentador, pero recuerda que entre versiones extranjeras no se pueden intercambiar pokémon. ¡Y además está en japonés! Mejor será esperar...

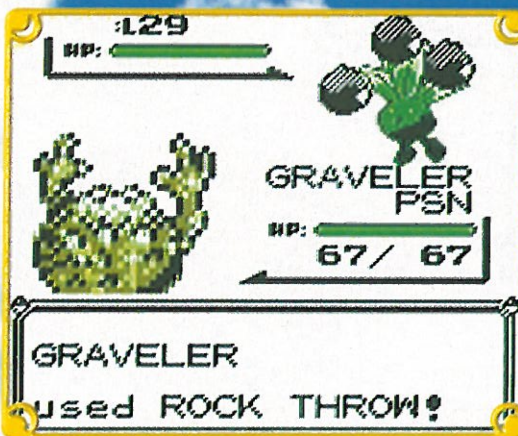


Pikachu te presenta los nuevos pokémon.

En Japón, los fans de Pokémon ya están disfrutando de la nueva edición oro/plata.



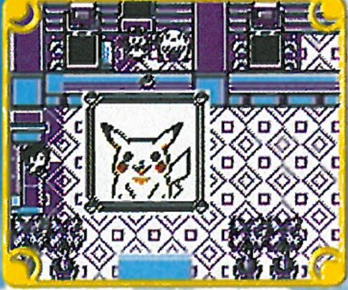
Los mundos de la edición amarilla son iguales a las ediciones roja/azul, pero los pokémon salvajes tienen otros escondites.



Busca hacer intercambios por cable link: hay doce pokémon del rojo/azul que no aparecerán en esta edición amarilla.



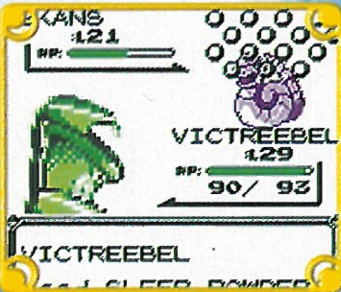
Pasa de estar triste a estar contento: el humor de Pikachu es muy importante en Pokémon amarillo.



Podrás comprobar el estado de ánimo de Pikachu en cualquier momento.



¡Aquí estoy yo! Pikachu te saluda en la pantalla de título de la edición amarilla.



Con el cable link se pueden librar batallas deportivas entre dos jugadores.



A Pikachu, a diferencia de otros pokémon, no le gusta ir metido en su pokéball.

¡Paciencia, ya sólo quedan dos mesecitos! En abril llegarán a la gran pantalla. De momento hemos hecho algunas averiguaciones...

Pokémon La peli

Ash y los pokémon se preparan para luchar contra el malvado pirata Kaizko.

Esta aventura de dibujos animados de 75 minutos de duración es más terrorífica que la serie de televisión. Éste es una avance exclusivo del argumento: Mewtwo es un poderoso pokémon, ¡pero malo malísimo!; Es un clon de Mew y fue creado en un laboratorio de una isla remota por un malvado científico que quiere dominar el mundo. Ash, Pikachu y los amigos de ambos acudirán hasta la isla para un combate final contra el bio-generado Mewtwo, gran maestro entrenador y el más poderoso pokémon. En el combate final en New Island, Mew deberá combatir contra su malvado gemelo. En la película debuta un pokémon inédito: Donphan.

Y una sorpresita: el largometraje va acompañado de un cortometraje, *Pikachu's Vacation*, en el que Pikachu toma todo el protagonismo. El corto nos presenta dos nuevos pokémon: Snubbull y Marill. ¡En abril, pokémon mil!



En este castillo se desarrolla el plan de Mewtwo: tiranizar al mundo.

Pikachu no sabe que Mewtwo es un Pokémon fruto de un experimento.



Ash, Pikachu y sus amigos disfrutan de un soleado día de picnic, cuando...

... Pikachu recibe una invitación a una fiesta pokémon...



... de una atractiva mensajera de Mewtwo. ¿Caerá en su trampa?

Se enfrentan al malvado clon Mewtwo: son los valientes Ash y Pikachu.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala/Elena Castellanos. Fotos: Bauer Publishing

NIGHTMARE CREATURES II

¡La pesadilla continúa! El científico demoniaco Adam Crowley está a punto de liberar sus espantosas creaciones por el mundo... ¡Se avecina una fiesta de sangre y horror en Playstation y Dreamcast!



Tras perseguir a Adam Crowley por las calles de Londres en *Nightmare Creatures,* la segunda parte del juego vuelve a ponerte sobre su pista ¡cien años después! En efecto, esta vez la acción se desarrollará en 1934, en el submundo nocturno del París y el Londres de la época. Lógicamente, no podrás contar con los héroes que se enfrentaron a Crowley en la primera parte, Ignatius Blackward y Nadia Franciscus. Por fortuna, las fuerzas del Mal tienen un nuevo enemigo: Herbert Wallace, un joven dandy londinense aficionado al esoterismo, cuya cordura ha sido destruida por Crowley. Esta vez, ¡es algo personal!

Nightmare Creatures 2 está siendo desarrollado por la misma casa de la primera parte, la francesa Kalisto Entertainment, y será distribuido por Konami en España.

Constará de 30 sectores de juego, poblados con una fauna de 22 monstruos de pesadilla más seis jefes finales. La columna vertebral del juego siguen siendo los frenéticos combates, con un elemento añadido de exploración que lo distanciará de la mecánica clásica de los beat'em ups. Así, se incorporan acciones como saltar, trepar y nadar, que estaban ausentes en la primera parte. Una nueva selección de ocho conjuros y power-ups te permitirá enfrentarte en condiciones con las Criaturas de lo Oculto.

En Kalisto se están tomado todo el tiempo necesario para completar un juego redondo en las dos plataformas. Entre las mejoras más importantes está la del sistema de combate, que dará mayor profundidad a los enfrentamientos. Ahora se podrán realizar desplazamientos sin perder de vista a un objetivo, girando alrededor suyo mientras le castigas con golpes de hacha.

Herbert Wallace, como todo psicópata que se precie, es especialmente ducho en el manejo del hacha. (PS)

Lo que se busca es que cada monstruo tenga una forma de atacar diferente, que te obligue a cambiar de tácticas (PS).

Un gusano asqueroso sin ojos, todo dientes y baba. ¿Qué será lo próximo?

Los diseñadores gráficos se están centrando, sobre todo, en los monstruos. ¡Tienen un aspecto muy inquietante! (PS)



INFO

El personaje perdido

El primer Nightmare Creatures tenía dos personajes jugables, pero Kalisto ha decidido que en la secuela sólo pondrán uno ¡con mucha personalidad! Al principio pensaron en incluir también a Rachelle Donerty, una agente secreta británica, pero al final sólo hará un cameo en las escenas cinemáticas. ¿Tal vez la hagan protagonista en la tercera parte?

Además de su hacha, Wallace usará también una pistola, que puede cargarse con munición especial (PS).

¡Eh, bicho, fuera de ahí! En cuanto te descuidas, estos horrores se cuelan en la pantalla.

Los gráficos de la Dreamcast irán a mayor resolución, se beneficiarán de un mayor número de polígonos (DC).

El efecto de los conjuros irá desde prender fuego a los enemigos a hacerles estallar en cachitos (DC).

Herbert Wallace, el protagonista, es un loco violento que más parece muerto que vivo. ¿Es que en este juego no puede haber gente normal?

No sólo te atacarán con uñas y dientes, los monstruos también podrán utilizar armas, como esta siniestra motosierra (PS).

Un bicho se te acerca por la espalda con malas intenciones. ¡Igualito que en una película de terror! (PS)

Pues si este engendro te parece feo, espera a ver lo que el retorcido Adam Crowley te ha preparado.

Por lo que hemos visto, sigue habiendo bastante gore de por medio: **Wallace es un psicópata que puede desencadenar combos salvajes sobre sus adversarios, y rematarlos con un sangriento fatality.** ¡Pero cuidado, porque ellos también pueden hacer lo mismo! Espera a ver batallas en las que la sangre salpique por todas partes, pringando las paredes y el suelo.

La ambientación será otro de los puntos fuertes de *Nightmare Creatures 2*. La atención al detalle ha sido una de las principales preocupaciones de los programadores, y se está intentando conservar esa estética de terror oscuro que tanto gustó en la primera parte, con su característico saborcillo europeo. Las escenas de vídeo intermedias correrán a cargo de un renovado motor gráfico, y durante el juego habrá efectos atmosféricos como lluvia o nieve.

En lo referente al apartado musical, la banda sonora ha sido compuesta por Rob Zombie. ¡Una elección muy apropiada, porque esta estrella del rock podría pasar por uno de los monstruos del juego!

Aunque aún no tenemos para analizar la versión definitiva, todo parece indicar que los fans de los juegos truculentos tendrán mucho que celebrar con la llegada de esta secuela. ¡Herbert Wallace, te estamos esperando!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Shen Mue
Chapter 1: Yokosuka

¿Una obra maestra? ¿El mejor juego de todos los tiempos? En Japón ya tienen la respuesta; nosotros aún deberemos esperar hasta el verano para entrar en el siglo XXI de los juegos.



Shen Mue, obra de Yu Suzuki (Virtua Fighter) es una prueba de que el talento de los desarrolladores es más importante que la capacidad de la consola.

Estamos ante las mejores imágenes vistas hasta la fecha en una consola, y no sería injusto decir que son comparables a las mostradas hasta ahora para la Playstation 2.



En Shen Mue, casi todos los objetos son interactivos, como en la vida real.



Si Velázquez reinventó la luz en la pintura, Sega ha hecho lo propio con los juegos.



Además de la hora, las condiciones climatológicas también están representadas.



Ryo presencia el asesinato de su padre a manos de Soryu. Camino de Hong Kong, deberá enfrentarse al asesino.

El imperio del sol naciente...









Ryo puede consultar en todo momento su reloj, pero le bastará con mirar al cielo para saber en que momento del día se encuentra. ¡3 minutos de juego equivalen a una hora!

El famoso 2000 no trajo ninguna de las catástrofes que se esperaban, en su lugar dejó un regalito en Japón: *Shen Mue,* una aventura de acción con más de 16 episodios que abre nuevos caminos en cuanto a gráficos, interactividad con los objetos y profundidad del juego. **Todos los personajes están increíblemente detallados: sus facciones, la textura de la piel, el movimiento del cabello e incluso la sombra que proyectan está en relación a la hora del día y su posición.**

La animación se llevó a cabo tomando como base un montón de capturas de personajes reales: así, cuando dirijas a Ryo, dudarás si estás jugando o en la vida real. Ryo debe buscar a los asesinos de su padre, encontrar dos extraños objetos que han sido robados (el Dragon Mirror y el Phoenix Mirror) y contactar con Shen, la chica que se comunica telepáticamente con él...

Pero esto es sólo el principio: enseguida volverás a tener noticias de Shen Mue, aunque no podrás tenerlo en tus manos, hasta el verano. Promete ser una espera muy, muy larga...

Texto: Elena Castellanos



PC | PS | N64 | DC | I

Shen Mue Chapter 1: Yokosuka
Aventura de acción

Lanzamiento: verano del 2000

Sega | 1 jugador

Todo parece indicar que estamos ante una obra maestra. En verano comprobaremos si cumple las expectativas.

colin|mcrae|rally|2.0

A fondo, rasante para izquierda, se abre... Tu copiloto te da las instrucciones, pero el peso de la carrera está en ti. ¡Colin McRae en la línea de salida!

¿Piloto o astronauta? ¿Corriendo o volando? Si vas muy rápido, despegarás más de una vez del suelo.

INFO



Con sólo 31 años, Colin McRae, el piloto que da nombre al juego, es uno de los mayores talentos que ha dado nunca el mundo de los rallies. Ha sido el conductor más joven en ganar el campeonato del mundo, y también ha conseguido tres veces el rally RAC de Inglaterra. Desde 1991 hasta el 1999, su coche-talismán fue el Subaru Impreza. Pero para la temporada 1999-2000 ha cambiado al Ford Focus. Su maestría le ha valido el sobrenombre de The Flying Scottsman (El escocés volador).

Respira hondo, llena tus pulmones a fondo y coge fuerzas, porque la segunda parte de *Colin McRae Rally* se acerca a todo gas...

Si el primero te impresionó, la segunda temporada promete dejarte pegado al asiento. **Treinta personas, lideradas por el productor original del juego, Guy Wilday, están trabajando en la nueva versión, cuya salida está prevista para marzo en Playstation y para mayo en PC.** Aún quedan detalles por concretar, pero lo que ya se sabe es que la engine del juego ha sido completamente reelaborada para conseguir las máximas prestaciones. Además, en esta nueva versión cobrará más importancia el equipo Ford Focus de McRae para la temporada 1999/2000, frente al Subaru del primer juego.

El motor gráfico también ha sufrido importantes cambios: **los coches cobran un aspecto mucho más realista gracias a un número mayor de polígonos**. Además, se ha utilizado una técnica gráfica que permite conseguir un espectacular efecto liso y brillante en la carrocería. Y no hablamos sólo de los coches, también los escenarios han sentido las consecuencias de las mejoras gráficas: los tramos más famosos del mundo han sido reproducidos fielmente a partir de fotografías.

Según Guy Wilday, están cogiendo los mejores aspectos del original y construyendo un nuevo juego encima: "Estamos ideando un conjunto nuevo de técnicas de estilos de carreras y de jugabilidad, y aunque la potencia gráfica de esta segunda parte es la diferencia más aparente, es en el contenido del juego donde estamos realizando la mayor parte del trabajo".

Todo parece indicar que *Colin McRae 2.0* será un digno sucesor de la primera parte pero de momento todo son promesas. Por si acaso, ¡nosotros vamos tomando posiciones en la carrera!



En esta segunda entrega, los coches tienen suspensión independiente a las cuatro ruedas. ¡Agarre total!



Gráficos más detallados: los coches han pasado de tener 400 polígonos a 700. ¡Todo un lujo de detalles!



Se ha añadido la sombra de tu coche en el asfalto, lo que le da mucha más sensación de realismo.

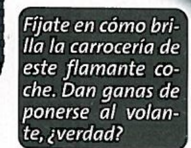




¡Cristales transparentes! Podrás ver al piloto y hasta la rueda de repuesto.



Los tramos han sido reproducidos al máximo detalle partiendo de fotografías originales de los auténticos.





Fíjate en cómo brilla la carrocería de este flamante coche. Dan ganas de ponerse al volante, ¿verdad?

PC	PS	N64	DC	I

Colin McRae 2

Juego de rallies para avanzados y expertos

Lanzamiento: marzo y mayo del 2000

Codemasters/Proein | 1/4 jugadores

La primera parte vendió un millón y medio de copias. Superarlo es difícil, pero posible: ¡en marzo lo sabremos!

Texto: Elena Castellanos

Need for Speed 5
Porsche Unleashed

¡Tira tu colección de sellos! La moda entre los jugones de todo el mundo será coleccionar Porsches. El nuevo modelo de la popular serie de carreras 'Need for Speed' simula medio siglo de historia automovilística.

Mírame a los ojos, pequeño: los amantes de Porsche admirarán este juego.

El nuevo *Need for Speed* ya está colocado en la rampa de salida. Esta vez hay una única marca de coche para conducir, ¿imaginas cuál? **Porsches, ¡montones de ellos! Hay muchos modelos para elegir: en la versión de la Playstation hay 50, y en la de PC, 80.**

En el modo *Porsche Evolution* comienzas una carrera del año 1948. Entonces se creó el *Roadster 356*, el primer modelo de la historia de Porsche. Con esta antigualla competirás sobre la pista y, con el transcurso del tiempo, accederás a los siguientes modelos de Porsche. Como en *Need for Speed 4*, podrás reparar daños y reequipar los coches (hay un catálogo con unas 700 piezas para elegir). En ocasiones, este juego de carreras se asimila a una simulación económica: el programa calcula continuamente el valor de tus coches según la antigüedad y su estado. Por ejemplo, un Porsche *911* comprado en 1964 bien cuidado puede tener mucho valor una década después.

En *Factory Driver*, la segunda variante, eres un piloto de pruebas de Porsche. Tienes que hacer peligrosas maniobras en demostraciones de modelos nuevos sin sufrir ni un rasguño.

Si quieres empezar pisando el acelerador a fondo, encontrarás carreras instantáneas en el menú *Quick Race*.

Los gráficos se han elaborado mucho. **El cockpit en 3D no sólo ofrecerá modelos perfectos de coches, sino también detalles de animaciones, como una mano que cambia de marcha (en el PC).** Los usuarios de la PS se perderán algunas cosas: el hardware impone sus límites a los programadores.

Tu colección de Porsches se paseará en nueve circuitos europeos. Las calles tendrán más bifurcaciones, rutas alternativas y rampas más realistas: ¿prefieres meterte en el tráfico del centro de la ciudad o sería mejor hacer maniobras por la autopista? También se incluyen cinco pistas cerradas, donde se llevan a cabo las carreras de prueba.

Gracias a la nueva física de conducción, el agarre resulta más realista. Los programadores quieren conseguir que cada modelo transmita una sensación de conducción distinta. ¡Conduce un Posche para la primavera!



Texto: Elena Castellanos

INFO
Muscle Cars online

Porsche Unleashed no es el único *Need for Speed* que saldrá en primavera. Electronic Arts presentará su nuevo *Motor City* en Internet. En *Motor City* compras, trucas y conduces coches americanos históricos de Muscle Cars. **Tus enemigos** no son fríos rivales computerizados, sino de carne y hueso, que juegan online desde cualquier parte del mundo. **Los elementos de la competición** son motivadores: conseguirás mucho dinero como premio de tus victorias, con lo que podrás reequipar tus coches. Se ha creado un **ambiente con estilo** mediante los menús Jukebox.

Los juegos online serán el género de éxito del siglo XXI.



Compite contra gente del mundo entero con auténticas antigüedades.



Tour por la parte vieja de la ciudad: los gráficos son muy detallados (PC).



Los choques resultan mucho más realistas que antes (PC).



En la versión Playstation: conduce un Cabrio descapotable.



La tracción del modelo 911 es muy sensible, ¡mímala! (PS).



Una prueba en uno de los nueve preciosos circuitos. ¡Cuidado!, no estropees el cuadro abollando la brillante carrocería del Porsche Carrera (PC).



El nuevo motor de física promete una sensación más realista (PC).



Si cuidas tu antiguo Porsche, se revalorizará y lo venderás más caro (PC).

TIME MACHINE

¿Qué se suele esperar en una aventura gráfica? Imaginación, misterio, problemas lógicos... Y en este experimento de Cryo para PC, ¡también un poco de acción!



Ninguna aventura está completa sin tropecientos objetos para manipular.



Aquí tienes a Wells, hecho un chaval, y practicando con la pistola de energía.

El principal motivo de rechazo para las aventuras gráficas por parte del gran público es que no tienen acción. Te das paseítos, buscas objetos por el escenario y, en general, te devanas los sesos tratando de imaginar lo que tienes que hacer a continuación. Cryo ha decidido dar un nuevo enfoque con una serie de títulos de este género, que incluirán un componente de acción.

La primera de ellas será *Time Machine*, basada en el relato de H. G. Wells, *La máquina del tiempo*. La historia comienza cuando el famoso escritor se ve catapultado, por error 800.000 años en el futuro, y pierde misteriosamente su máquina en el proceso. Obviamente, las cosas están muy cambiadas en la tierra del futuro, y mientras exploras tu entorno y hablas con las gentes de por allí, tendrás que encontrar la manera de volver a casa.

El componente de acción no parece ninguna maravilla, no esperes encontrarte algo a la altura de *Outcast* aquí, pero la aventura estará bendecida con toda la calidad que Cryo pone en sus mejores producciones. Ya hemos visto que tendrá impresionantes escenas de vídeo, un envolvente mundo 3D y personajes cuidadosamente renderizados. El resultado de la fusión de ambos géneros, acción y aventura gráfica, aun está por descubrirse: ¡próximamente en SCREENFUN!

INFO

Herbert George Wells (1866-1946) no sólo es famoso por La máquina del tiempo. *También escribió obras de la talla de* La isla del Doctor Moreau, El hombre invisible, *y* La guerra de los mundos. *Esta última ha conocido dos adaptaciones para PC y Playstation, en los géneros de estrategia y acción (ver SCREENFUN 9/00), respectivamente. Las cuatro obras aquí citadas también han sido adaptadas varias veces al cine. Wells está considerado como el padre de la ciencia ficción moderna, junto con su contemporáneo francés (y rival literario) Julio Verne. Posteriormente también escribió novelas de estilo naturalista, que no gozaron de tanta popularidad como las otras.*



Las tecnologías futuristas son como las que imaginaría una mente del siglo XIX.



Los vídeos intermedios son el típico ejemplo de la potencia de los PC.



Al diseño gráfico de las pantallas le están dando calidad casi fotográfica.



Los sucesos asombrosos y la magia tendrán un significativo protagonismo en el juego. El argumento combina fantasía y ciencia ficción a partes iguales.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

MICRO MANIACS™

Los monstruosos conductores de los Micro Machines salen de sus vehículos y recorren todos los lugares de la casa quemando... ¡suela!

Con esa mirada angelical e inocente, Mesme inspira tanta ternura...

Pero ¿qué es esto? Por si fuera poco con todos los obstáculos, encima esquivando manchas de grasa.

Vortex, Twister y V4 son la primera fase del desarrollo de los Maniacs. ¿Cómo serán los definitivos?



Cables, rayos de luz o corrientes de aire pueden formar parte del camino.

INFO



Micro Machines *ha sido una de las series que más éxito ha tenido de la desarrolladora* Codemasters *(en la foto, el equipo). De hecho, cuando se ideó* Micro Maniacs *fue como la cuarta parte de los ya míticos* Micro Machines, *pero los programadores se lo pensaron mejor y decidieron cambiarle de nombre para evitar confusiones. En esta ocasión, las carreras eran a pie, y si los jugadores esperaban carreras de coches, podrían verse decepcionados.*

Criaturas extrañas con pinta de demonios pululan por toda la casa. Son los Maniacs, el resultado de los experimentos del Dr. Minimiser, que ha decidido reducir a la población terrestre a una escala de 1/360 para evitar que el crecimiento de la población acabe con los recursos del planeta. Estos curiosos bichejos tienen una estrambótica forma, y en cuanto pueden se ponen a correr, pero esta vez lo hacen a pie y por toda la casa: la cocina, el baño, los ordenadores, la sala de revelado, el jardín, el coche, la bañera... ¡Atento!, porque si corres por la cocina de un restaurante, no pasarás el mismo asco que si corres por la cocina de un piso de estudiantes, ¡puaj! Los sonidos contribuirán a crear atmósfera: la lavadora, la tostadora, el microondas...

Además de correr, cada personaje tiene su propio ataque especial (el tornado de Twister, el sonic boom de Beatbox o el hechizo hipnótico-psíquico de Meme...). Los ataques son fundamentales para neutralizar al enemigo en las carreras del modo *challenge* y en la modalidad *versus,* una especie de modo *batalla* en el que vas consiguiendo puntos cada vez que sacas mucha distancia a tu contrincante, y en el que puedes jugar hasta con tres amigos. ¡No sólo hay que ser el más rápido, también el más canalla! En el modo *time-trial* corres solo por los diferentes circuitos guardando tus mejores tiempos. A medida que vayas ganando, se te irán abriendo nuevos circuitos en los que, normalmente, irás a pie, aunque también hay carreras en barcos (en la bañera) o sobre abejas (en el jardín).

***Micro Maniacs* es, ante todo, un juego de carreras con escenarios y personajes originales, donde el lema principal es: "¡Pies, para qué os quiero!".**



PC | PS | N64 | DC

Micromaniacs

Locas carreras a pie para todos

Lanzamiento: marzo/abril 2000

Codemasters | 1-4 jugadores

Los pilotos de los Micro Machines salen de sus coches para volver a batirse, pero ¡a pie y por toda la casa!

Texto: Elena Castellanos



El camino por el que debes ir siempre está indicado: ¡procura no salirte!



Un cono de señalización es para un Maniac como un rascacielos.



Aquí tienes otro uso de un libro, aunque lo más recomendable es leerlos.



Corre, corre, que lo mismo sacan una nueva versión del Windows. ¡Horror!

Jojo's Bizarre Adventure

Los ataques más poderosos están limitados, y los realiza casi siempre el stand.



Algunos de los personajes son bastante extraños. ¡Ese perro tiene un stand!

Jojo's Bizarre Adventure era una recreativa basada en el manga homónimo de Araki Hirohiko, y próximamente tendrá una adaptación para Playstation y Dreamcast.

La mecánica del combate es un tanto inusual. Cada personaje puede invocar a su stand, una especie de espíritu guardián, para que se incorpore a la batalla. Cuando el stand está presente, los ataques de tu personaje cambian y puedes realizar golpes especiales. Visualmente el efecto es bastante curioso, porque parece que te acompaña un fantasma. El stand también puede encajar golpes, y si recibe demasiado daño, su propietario queda momentáneamente aturdido.

La adaptación a Dreamcast será totalmente fiel a la recreativa original, mientras que la de Playstation perderá, inevitablemente, algunas animaciones. Para compensar por esto, en Playstation se añadirá un nuevo modo de juego exclusivo, el *SP History*, que alterna minijuegos y escenas del cómic con los combates. Durante éstos no manejas al personaje que tú elijas, sino al que corresponda a la narración de la historia. En esta modalidad puedes conseguir nuevos personajes, galerías de dibujos y minijuegos. ¡Ojalá no eliminen este interesante bonus de la versión pal definitiva! Y si la versión de Dreamcast nos la traen con opción de 60Hz, ¡ya se sale!



PC | PS | N64 | DC | I

Jojo's Bizarre Adventure
Lucha 2D estilo manga.
Lanzamiento: abril 2000
Capcom | 1-2 jugadores
Capcom ha hecho excelentes juegos de lucha, y no parecen dispuestos a romper con esa sana costumbre.

Devil Inside

¡Le he dado de lleno! ¿Has cogido bien eso? ¡A la audiencia le va a encantar!



Oye, ¿no te recuerda un poco a la chica protagonista de The Matrix?

El camino que *Resident Evil* recorrió para hacerse con la corona del Rey del Terror ya había sido transitado por *Alone in the Dark*, auténtico precursor del género. Su creador, el francés Hubert Chardeau, está considerado por muchos como el George Lucas de los juegos de PC. Su último y esperado trabajo, *Devil Inside*, ha entrado en la recta final de desarrollo, y estará a la venta en abril, con voces y textos en español.

Ya conoces el planteamiento del juego: resolver el misterio de una casa encantada con el patrocinio de un programa sensacionalista de televisión que retransmite todos tus movimientos. Es como el *Alone in the Dark*, pero en plan reality show. Tienes que procurar mantener altos los índices de audiencia o te echarán del programa. Mientras investigas por el caserón, te atacan criaturas demoníacas, de las que tienes que ocuparte de la manera más sangrienta posible para satisfacer al público. Te acompañará un cámara (que te ilumina el camino) y, más adelante, una reportera escéptica que creía que lo de la casa encantada era un montaje. ¡Qué tremendo error el suyo!

¡Y atención! El prota puede transformarse a voluntad en su álter ego femenino, una diablesa vestida de cuero negro capaz de volar y usar poderes psíquicos, que recoge las almas de los monstruos abatidos. ¡Esto hay que verlo!



PC | PS | N64 | DC | E

Devil Inside
Horror en directo.
Lanzamiento: abril del 2000
Cryo | 1 jugador
El viejo tema de la casa maldita, renovado con un sorprendente planteamiento. ¡La originalidad al poder!

Syphon Filter 2

La pantalla se divide horizontal o verticalmente, y hay muchos personajes.



La primera fase comienza con Logan y su equipo saltando en paracaídas.

Gabe Logan regresa a las andadas en Playstation, y esta vez lo hará en un juego que ocupa dos CDs. En total serán veinte niveles más para recorrer, divididos en tres entornos diferentes. Gran parte del juego transcurrirá en escenarios al aire libre, y los fans de la primera parte celebrarán saber que esta vez habrá puntos intermedios donde poder salvar el juego (checkpoints). Es una suerte, porque los jefes especiales van a ser aún más duros que los de la primera parte, ¡si es que eso es posible! Eso de que te matasen casi al final y tener que volver a empezar desde el principio era muy frustrante.

Los gráficos, por lo que hemos visto en la versión preliminar, no presentan diferencias significativas con las de la primera parte, así que ya sabes a qué atenerte. Hay nuevas armas y artilugios de alta tecnología, entre los que destacan un rifle de visión nocturna, un lanzallamas y una ballesta.

La atractiva Liang Xing tendrá mayor protagonismo en esta secuela. De hecho, en ocho de los niveles del juego la manejas a ella en vez de a Logan.

También habrá un modo de dos jugadores, tipo duelo *uno contra uno*. Lógicamente, en esta modalidad de búsqueda y eliminación no podrás contar con el radar para localizar al enemigo. ¡Le quitaría toda la gracia!



PC | PS | N64 | DC | I

Syphon Filter 2
Aventura de acción y espionaje
Lanzamiento: primavera del 2000
989 Studios | 1-2 jugadores
Mientras que Solid Snake rehusa a volver a la acción, Gabe Logan no se olvida de sus seguidores. ¡Bien por él!

Textos: G.P.A.

FLASH

Muppet Racemania

Los teleñecos debutarán en Playstation con un título de carreras locas. Prepárate para competir con la rana Gustavo, Peggy, el gran Gonzo y todos los demás personajes del show. La versión preliminar parece simpática, con opciones y bonus secretos en cantidad, pero no da la sensación de que pueda desbancar a los dos grandes del género, *Crash Team Racing* y *Speed Freaks*. Aun así, el carisma de los personajes y la buena sensación de velocidad hacen que merezca la pena esperar a ver lo que puede dar de sí la versión final.

Theocracy

Ambientado en la Sudamérica de los aztecas, *Theocracy* será un juego estilo *Warcraft*, sólo que mucho más complejo y profundo. Las relaciones diplomáticas, la gestión de recursos y la planificación de la conquista de territorios se harán como en un juego de estrategia tradicional, mientras que las batallas serán en tiempo real. Los gráficos parecen estupendos, con muchísimas unidades en pantalla. Un detalle siniestro: para poder hacer hechizos, ¡tus sacerdotes tienen que realizar sacrificios humanos! Ubi Soft lo sacará a la venta en abril.



In Cold Blood

Revolution, los creadores de *Broken Sword*, están preparando un juego de acción y espionaje al estilo *Metal Gear Solid* para Playstation, es decir, poniendo el énfasis en el sigilo y las armas de alta tecnología. Los escenarios serán prerrenderizados (como los del *Resident Evil*), y en Revolution quieren que el argumento sea digno de una superproducción cinematográfica. La cosa va en serio, y han contratado a guionistas profesionales para trabajar en el proyecto. Entre mayo y junio debería estar listo para llegar a las tiendas.

Perfect Dark GBC

Después de que Joanna Dark debute en la Nintendo 64, sus aventuras continuarán en un espectacular cartucho de Game Boy Color. Tendrá duelos multiplayer por Cable Link, soporte Game Boy Printer, vibración, intercambio de información por el puerto de infrarrojos, y durante el juego habrá una vista tipo francotirador en primera persona. Lo está programando Rareware, responsables de muchos éxitos de Nintendo.



El revolcón de Lara y



La compañía norteamericana de ropa deportiva Nike ha contado para su última campaña publicitaria con nuestra heroína favorita: Lara Croft.

El protagonista del spot es Leo Taku, un muchacho cibernético que va saltando de videojuego en videojuego. Además de a Lara, podremos ver caracterizaciones en 3D de deportistas de primera línea como Michael Jordan, Ronaldo, André Agassi y Pete Sampras, entre otros. Por lo que parece, Leo es un gamberro de cuidado: echa un vistazo y te darás cuenta de la cantidad de jaleos en los que se puede meter este chico ¡en sólo 30 segundos de anuncio!



1 Leo es un tipo cibernético, le gusta colarse en todos los juegos de skate...



2 ...y fútbol. Interrumpe los partidos, pero cuando empieza a sentir que está de más...

3 ... se cambia de juego y de deporte.



5 ... un rulo por un circuito de carreras, usando los coches ¡como patines!

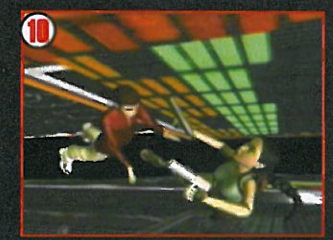


6 ¡Ups! Leo ha chocado, interrumpiendo en Tomb Raider...

7 ...y se ha caído ¡encima de Lara ! Leo no parece estar a disgusto...



9 Menudo bofetón: "Si yo he caído aquí por casualidad, no te enfades".



10 "A tomar viento, chavalito, estoy muy ocupada para perder el tiempo con un...



11 ... mocoso como tú. Tal vez André Agassi necesite un buen compañero de dobles...

XUVENTUDE GALICIA NET

Prepárate para una nueva fiesta informática, esta vez por tierras gallegas. ¡Empaqueta tu PC!

Del 17 al 19 de marzo se celebrará en el Palacio de Congresos de Santiago de Compostela un encuentro de jóvenes aficionados a la informática: Xuventude Galicia Net. El importe para apuntarse es de 2.500 pts. (1.500 si tienes el carnet joven), e incluye manutención a lo largo del encuentro, acceso a las diferentes conferencias y foros de discusión y debate. Se fletarán autobuses desde todas las provincias gallegas. Entre las actividades principales destaca destacan, dentro de la scene, competiciones de demos Amiga y PC, intros Amiga y PC, música PC, música 4 canales, música multicanal, gráficos 2D, gráficos 3D y wild demo (PC). Los usuarios de Linux tendrán competiciones en aplicación Linux GPL, demos Linux, real time battle scripting BASH y, para los jugones, competiciones de *Quake II, Quake III, Starcraft, Half-Life Team Fortres, Motoracer II, Need for Speed 4*... Además habrá un montón de concursos, con regalos por valor de 3 millones de pesetas. No te lo pienses y date prisa, porque la fecha de inscripción es hasta el 25 de febrero y ¡seguro que no quieres perdértelo!

SCREENFUN viajará hasta la Xuventude Galicia Net así que ¡nos vemos! *Info: www.xuventudegalicia.net.*

PLANTA BAJA

En la página web, podrás encontrar mapas detallados del recinto como este.

El evento se celebra en la Capital gallega, Santiago de Compostela, así que si vas, puedes aprovechar para darte un paseito por una de las ciudades más bonitas de España.

Santiago de Compostela

Vista general de las instalaciones que han sido habilitadas para el acto.

Las fiestas para locos de la informática suponen una fabulosa oportunidad para conocer a otras personas con tu misma afición.

Leo



¿Qué tal un partidito de baloncesto con los más grandes? Y si se empieza uno a sentir muy pequeño...

... pero a Lara no parece hacerle gracia el intruso. ¡Fuera, maleducado!

...si te deja jugar esa prole, y si no, mejor salir corriendo". ¡Sálvese quien pueda!

X-Box

La niebla se disipa

Todos los indicios parecen indicar que el proyecto está en marcha y es que, supuestamente, Bill Gates ha dado por fin su bendición al X-Box. Eso significa que podría salir al mercado estadounidense para principios de 2001. En los círculos de entendidos se cree que la consola contendrá un chip de gráficos Geforce 256 GPU, un procesador Athlon y un reproductor DVD. Además, con el X-Box podrás conectarte a Internet. También se rumorea que Microsoft se ha planteado invertir 500 millones de dólares para introducirla en el mercado y promocionarla frente a su competidor, Sony, con la Playstation 2. A su favor está el precio: se comenta que no sobrepasaría los 200 dólares (unas 30.000 pts.).

TICKER

¡Haz realidad tus sueños!



Dreamcast sigue organizando concursos muy chulos en su portal de Internet, Dreamarena. Esta vez consiste en contar cuál es tu sueño en 12 palabras como máximo, pulsar el botón Xtreme Dream y, si la suerte te favorece, ¡deseo cumplido! Todos los viernes hasta finales de febrero habrá un nuevo ganador. De hecho, ya ha habido un vencedor español: Jordi, que pidió ir a un centro de entrenamiento para pilotos de rally en Inglaterra, y dentro de muy poco... ¡irá! Anímate y pide tu propio sueño. ¡No te pongas límites!

Lara en la Dreamcast

La última aventura de Lara, *Tomb Raider The Last Revelation*, verá la luz en la Dreamcast, si todo sale como está previsto, en primavera. El juego será idéntico al de Playstation, aunque con Lara a 128 bits, mucho más sexy con su piel texturada sin fallos y con una importante inyección de polígonos (¿es que le faltaba alguno?).

¡Lo esperamos con ansia!

MP3 inside!

El reproductor de Mp3 más pequeño es un reloj.



WAP: *el hermano marchoso del* G-Shock *de Casio.*

Con el *Wrist Audio Player,* Casio presenta un reloj de muñeca que hace las veces de reloj de pulsera y de reproductor de MP3. También es posible guardar música en formato MP3 bajándola de Internet o de un CD a través de un PC con Windows 98.

Con los auriculares adjuntos podrás disfrutar de la música en todas partes. Se pueden grabar entre 16 y 33 minutos, según la calidad que quieras. El *Wrist Audio Player* se podrá comprar en España a partir de septiembre del 2000. El precio es de unas 60.000 pesetas. ¿Te parece mucho? Si, pero es que, aparte de todo lo que te hemos explicado, ¡también da la hora!



¡La desarrolladora Tecmo hace hablar los puños!

Buenas noticias para los fans de los juegos de lucha: Tecmo trabaja en estos momentos en la conversión para Dreamcast del juego arcade de *Dead or Alive 2*.

Si las primeras imágenes mantienen lo que prometen, te espera una explosión de gráficos que no tendrá nada que envidiar al *Soul Calibur* de Namco. Los desarrolladores aún están a tiempo (su lanzamiento es el 10 de marzo) para incluir algunas variantes de juego, como el modo *team battle*.

Todavía no se ha fijado una fecha de lanzamiento de la versión europea, pero a más tardar, será en verano cuando estos luchadores conquisten nuestras consolas.



Kasumi (izda.) y Lei Fang (dcha.) son dos de las cinco hermosas luchadoras que verás en combate.

ScreenFun Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Leticia Roldan, Javier Sevilla
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L. S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L. S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. *Distribución en México:* C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/5/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

Vuestro Top



Tomb Raider IV

2

3

FINAL FANTASY VIII




1 Pokémon
GAME FREAKS – GB
(9) ¡Alucinante! ¡Pokémon se ha convertido en el juego más votado de nuestro top!



2 Tomb Raider IV (2)
CORE – PS, PC
Ni siquiera Lara puede con Pikachu, aunque sus votos permanecen estables.



3 Final Fantasy VIII (1)
SQUARE – PS
Pobrecito Squall, apaleado por un ratón amarillo. Baja desconsolado al puesto 3.



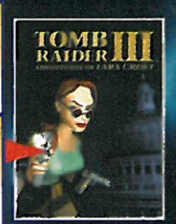

4 Resident Evil 2 (11)
CAPCOM – PC, PS, N64
Igualito que un zombi: lo coses a tiros, se derrumba, ¡y luego vuelve a levantarse!



5 Silent Hill (5)
CAPCOM – PS
¡Merece un premio a la regularidad! Desde que entró, no baja de los 5 primeros.



6 Driver (7)
REFLECTIONS – PS, PC
El apoyo de dos plataformas (PC y PS) es garantía de permanencia para Driver.

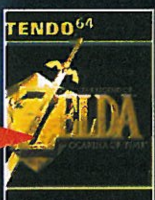


7 Age of Empires II (6)
MICROSOFT – PC
Parece que la muralla resiste. Los asedios nunca son fáciles...

8 Tomb Raider III
CORE – PS, PC
Lara no suele perder votos fácilmente, ¡la adoráis!



9 Metal Gear Solid (3)
KONAMI – PS
No es que Snake baje puestos: es que se está ocultando de los guardias.




10 Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
Link no se rinde y mantiene bien alto el pabellón de la N64 en los diez primeros.

Sistema Top 5

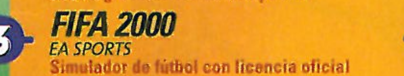


PC

1. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración



2. **Age of Empires 2** – MICROSOFT – Estrategia histórica en tiempo real



3. **FIFA 2000** – EA SPORTS – Simulador de fútbol con licencia oficial



4. **Driver** – REFLECTIONS – Velocidad criminal



5. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración

PLAYSTATION



1. **Final Fantasy VIII** – SQUARE – Rol de diseño



2. **Silent Hill** – KONAMI – Horror oscuro y psicológico
3. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración



4. **Resident Evil 2** – CAPCOM – Horror zombi



5. **Driver** – REFLECTIONS – Velocidad criminal

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Rol y acción de fantasía
2. **Resident Evil 2** – CAPCOM – Horror zombi
3. **Mario Golf** – NINTENDO – Simulación de golf caricaturesco
4. **Super Smash Brothers** – NINTENDO – Lucha multiplayer festiva
5. **Donkey Kong 64** – NINTENDO – Jump&run y mix de minijuegos

P 18 20





(4) **FIFA 2000** 11 ↓
EA SPORTS – PC, PS
¡Pues sí que ha durado poco la alegría del gol! FIFA 2000 baja a la 2ª división.





(16) **Commandos** 12 ↑
PYRO STUDIOS – PC
Los comandos vuelven al ataque, con nuevos efectivos y la moral por las nubes.

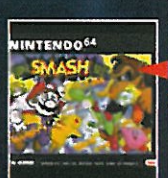




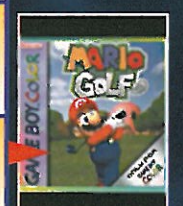
Soul Calibur 13 ¡Nuevo!
NAMCO – DC
¡La primera entrada de DC en la lista! Y claro, lo hace con su mejor juego.



(14) **Quake 3: Arena** 14
ID SOFTWARE – PC
La vaca sagrada de los 3D-shooters se afianza en su puesto con autoridad.



(17) **Tekken 3** 15 ↑
NAMCO – PS
¡Kiyaa! Creíamos que estaban acabados, pero nuestros luchadores contraatacan.



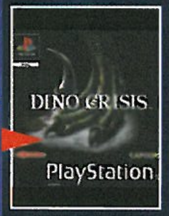


(19) **Mario Golf** 16 ↑
NINTENDO – N64, GBC
¡Mario, últimamente estás que te sales! ¡Hay que ver cómo ha mejorado tu swing!





Super Smash Brothers 17 ¡Nuevo!
NINTENDO – N64
Hay nuevos luchadores en la ciudad. Más le vale a Tekken 3 no descuidarse...





(20) **Dino Crisis** 18 ↑
CAPCOM – PS
Regina liquida a un par de raptors y comienza a escalar puestos. ¡Qué mujer!



(15) **Donkey Kong 64** 19 ↓
RAREWARE – N64
Parece que las monerías de los Kong ya no hacen tanta gracia a los lectores.



(12) **Unreal Tournament** 20 ↓
GT INTERACTIVE – PC
Tuvo su momento de gloria, pero nadie amenaza a Quake III sin pagar un precio.



DREAMCAST

1. **Soul Calibur** — SEGA — Lucha 3D con espadas
2. **Sonic Adventure** — SEGA — Aventura y jump&run supersónico
3. **Marvel vs Capcom** — ACCLAIM — Lucha heroica y desmadrada
4. **Ready 2 Rumble** — ACTIVISION — Simulación de boxeo cómico
5. **Power Stone** — SEGA — Lucha y persecuciones en 3D



GAME BOY

1. **Pokémon** — NINTENDO — Rol y coleccionismo
2. **Zelda IV: Link's Awakening** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
3. **Mario Golf** — NINTENDO — Simulador de golf
4. **Mickey's Adv. Racing** — NINTENDO — Velocidad y aventura Disney
5. **Street Fighter Alpha** — NINTENDO — Lucha clásica



¡Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?
José Luis Vaello
Director artístico y diseñador de Rebel Act

¡Algo importante se está cociendo en Rebel Act! Se trata de *Blade*, un juego para PC que promete ser un cañonazo (ver nº 8 de SCREENFUN). Y José Luis es uno de los punteros en el desarrollo de un juego que lleva más de tres años gestándose: se encarga del diseño de los personajes, los objetos y los paisajes.



1. **Castlevania** — Soy un fanático de la saga: los tengo todos y en cuanto puedo, me lío a jugar.



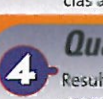
2. **Metal Gear Solid** — Me gusta el juego en su conjunto. Han desarrollado un buen argumento.



3. **Tetris** — Pese a su simplicidad, o precisamente gracias a ella, consigue enganchar.



4. **Quake III** — Resulta muy divertido: puedes pasar horas enganchado sin siquiera mirar el reloj.



5. **Blade** — Reúne todo lo que me gusta en un juego, y sobre todo, ¡me encanta el diseño!

Los más jugados en SCREENFUN



1. **Quake III: Arena** — ID SOFTWARE-PC
Piques, entrenamientos en solitario, estudio de las guías de estrategia... No es un juego, ¡es la guerra!

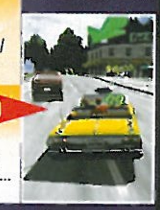


2. **Gran Turismo 2** — SONY – PS
¡He conseguido un Mercedes AMG! Oye, déjamelo conducir a mí un rato... ¡Son como niños grandes!



3. **Messiah** — SHINY-PC
Todos quieren probar Messiah y meterse en la piel de otros. ¡Mirad, ahora soy una bailarina!





4. **Crazy Taxi** — SEGA – DC
¿Quien da la vez? No, no es la frutería... ¡es la cola para jugar a Crazy Taxi! Como se te ocurra colarte...



Los más esperados

¡Ya falta menos!

1. Diablo 2 (PC)
2. Baldur's Gate 2 (PC)
3. Pokémon Stadium (N64)



SCREENFUN ¡SORTEO!
¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 juegos entre los participantes! Asegúrate de decirnos cuál quieres si te toca. SCREENFUN, ref.: Éxitos 10, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows DC: Dreamcast
PS: Sony Playstation N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn SNES: Super NES
GB: Game Boy GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una *'E'* quiere decir que hemos chequeado la versión española; una *'I'*, la versión inglesa. Si pone *'I/E'*, se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

PC | PS* | N64 | DC | I/E

ScreenFun
Juego de acción para avanzados y expertos

6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en unPC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.
Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: *'Min.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.




Alucinante
¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.


Sobresaliente
Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.


Notable
La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.


Muy bien
Un buen compañero para los ratos libres.



Bien
Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.


Aprobado
Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.

Insuficiente
No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.


Mal
¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?


Muy mal
¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.


Basura
¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura

Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot

Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha

¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte

Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo

¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad

Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol

Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run

Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia

Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.

Mix

Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.

BRAVO ¡Por ti! Es una revista de...





Nº 109 275 ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 290 ptas.
Cada 15 días en tu kiosco

Sabrina: Así se hizo bruja

BRAVO ¡Por ti!

REGALO
El colgante del amor

EXTRA San Valentín
TEST ¿Eres afortunada en el amor?
EL PLAN PERFECTO para conquistarle

Descubrimos al primer novio de Britney

ESPECIAL LEO
ENTREVISTA lo que piensa del amor, los amigos, la fama...
LA PELÍCULA los secretos mejor guardados del rodaje
EL PÓSTER del beso prohibido

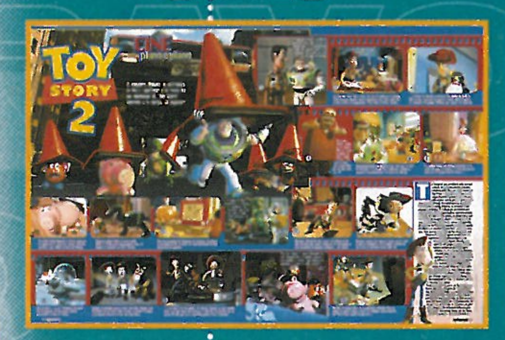
AQUA ¡MÁS LOCOS QUE NUNCA!

BSB NUEVA SERIE
NICK, HOWIE Y KEVIN, A.J., BRIAN

4 POSTERS
LA PLAYA
ADRIÁN Y CATO
SLEEPY HOLLOW

Además: Los resúmenes de tus series de TV favoritas

cine



regalos



test



música



¡Y mucho más!

BRAVO ¡Por ti! es cosa tuya

Cada 15 días en tu kiosco

RESIDENT NEMESIS

Ya está aquí la aventura de horror más esperada de la Playstation, con más sustos, puzzles y monstruos a mogollón. El tercer 'Resident Evil' consigue la proeza de superar al segundo. ¡Viva el nuevo rey!



¡Marchando un Bloody Mary para el caballero! No imaginamos a una camarera más efectiva que Jill.

Volarles la cabeza a los zombis es un clásico en Resident Evil.

Será mejor que decidas rápido lo que vas a hacer, ¡Nemesis está a punto de alcanzarte!

Pues sí, los enemigos principales son otra vez los zombis. Créenos, estamos tan sorprendidos como tú.

Con ese escote y la minifalda, ¡es comprensible que los zombis se la quieran comer!

La tercera parte de la serie *Resident Evil* es, básicamente, más de lo mismo. Repite personajes, monstruos y armas, con muy pocas novedades en cada apartado. Pero lo que en otros casos habría sido un serio defecto, aquí se convierte en una virtud. ¿Hay alguien que, después de completar *Resident Evil 2*, no se haya quedado con ganas de más? Vaya, no se ven muchas manos levantadas...

El primer *Resident* era un juego condenadamente difícil, un verdadero desafío de supervivencia. El segundo tenía acción a raudales, con montones de enemigos para tirotear y armamento en abundancia. Algunos se quejaron de que era demasiado fácil. ***Resident Evil 3* es una perfecta combinación de lo mejor de las dos entregas anteriores:** mucha acción, pero también muchas situaciones angustiosas y de peligro. Incluso los veteranos de la serie van a sudar la gota gorda para sobrevivir en las calles infestadas de zombis de Raccon City. Por no hablar de los diabólicos puzzles...

¿Esto es algo malo? ¡Por supuesto que no! Si las aventuras de horror son fáciles, pierden su sentido. La sensación de encontrarse de repente a diez zombis tambaleándose hacia ti por un estrecho callejón es insuperable, ¡sobre todo cuando andas corto de balas!

Hay algunos sucesos y monstruos que aparecen aleatoriamente, o según la ruta que tomes para avanzar. **En ciertos momentos el juego te pide que tomes decisiones,** igual que en *Dino Crisis*, sólo que esta vez tienes un tiempo limitado para escoger. El automapa ha mejorado, y al control del personaje se añaden el giro rápido de 180° y la esquiva. También hay un nuevo sistema de gestión de munición, que consiste en mezclar pólvora para obtener diferentes cartuchos.

Ningún cambio importante, ¡terror zombi en estado puro!

PC | **PS** | N64 | DC | E

Resident Evil 3

Horror de serie B para avanzados y expertos.

8.990 pts. | Capcom/Proein | 1 jugador

- Dual Shock. Memory Card.

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

(+) Perfecta mezcla de acción, puzzles, exploración y sustos. El minijuego secreto.

(−) No es tan rejugable como el *RE2*, que tenía dos CDs. Voces en inglés.

El mejor de la serie *Resident Evil*, y uno de los mejores juegos de Playstation. 9

Texto: Gabriel P-A

EVIL™ 3



¿Te pareció que en Resident Evil 2 había muchos zombis? ¡Pues espera a ver éste!

INFO
Nuevo look para Jill

Hace tres años apareció el primer *Resident Evil* con Jill Valentine (foto Izqda). y Chris Redfield como protagonistas.

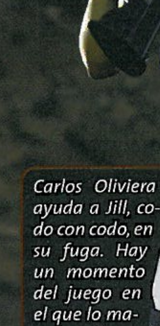




Chris se ha perdido por Europa, donde vino a investigar a la empresa Umbrella. Jill fue reclutada para **RE3**. Aquí luce un modelito más convencional, aunque se pueden conseguir otros atuendos secretos.



Los modelos humanos son de lo mejor que puede o podrá verse nunca en una Playstation.



Carlos Oliviera ayuda a Jill, codo con codo, en su fuga. Hay un momento del juego en el que lo manejas directamente.



Harás bien en aliarte con Carlos; toda ayuda es poca para los enfrentamientos con Nemesis.



La mayoría son viejos conocidos, pero también aparecen algunos monstruos nuevos. ¡Y muy cariñosos!



No sabíamos si sacar o no esta imagen, pero bueno, ¡el susto de infarto te lo vas a llevar igual!

Personajes 'RESIDENT

166 cm · 182 cm · 190 cm · 175 cm · 197 cm















Jill: Ex miembro del grupo S.T.A.R.S. de RE1, Jill sólo quiere escapar de Raccon City con vida.

Carlos: Miembro de la UCF. Demasiado blando para enfrentarse a lo que se le viene encima con serenidad.

Nikolai: Oficial de la UCF que no se preocupa de los demás. Puedes jugar con él en el minijuego.

Mikhail: Otro oficial de la UCF. Tiene un papel breve, pero significativo. También lo llevas en el minijuego.

Nemesis: Mutación del tyrant. Te perseguirá incansablemente por la ciudad, ¡y te da unos sustos de muerte!



Se nota que la bruja Hecubah, tu enemigo definitivo, es una mujer de armas tomar.

Los escenarios son muy interactivos, y proponen algunos puzzles sencillos.

¡Qué colorido! Los que mueren dejan caer su inventario al completo.

En el desierto de hielo te las tienes que ver con hordas de esqueletos.

Comprar armas, pociones y armaduras es muy sencillo, rápido e intuitivo.

Por suerte estas difíciles batallas masivas sólo se producen al final del juego. Aunque por otro lado, ¡para entonces ya tienes poder suficiente para lidiar con lo que sea!

Hay juegos que destacan por tener una mecánica innovadora, y otros por estar muy bien hechos. Luego están los juegos como 'Nox', ¡que lo tienen todo!

Nox parecía el típico juego que se iba a limitar a copiar a un clásico, en este caso *Diablo*. No ha sido así. Desde la primera partida se nota que este juego tiene personalidad propia, se juega de otra manera ¡y es divertido por méritos propios!

Para empezar, el sistema de movimiento es distinto. Te da una sensación de agilidad y rapidez que no tenía *Diablo*. Y los combates también son diferentes: más profundos, con más opciones y combinaciones tácticas. El innovador modo de visualización, que oscurece las zonas de la pantalla según los obstáculos que encuentre el ángulo de visión del personaje, es una idea que da unos resultados espléndidos. Nunca sabes lo que puede haber a la vuelta de una esquina, pero si te asomas un poquito, lo mismo descubres a un enemigo al acecho y le puedes preparar una emboscada o trampa antes de que te vea.

El extenso abanico de conjuros es portentoso; no se conforma con los típicos rayos al uso. Puedes crear ilusiones, convocar criaturas (desde un *enjambre de pixies* a la terrible *fuerza de la naturaleza)* o controlar a monstruos hostiles (y darles luego órdenes).

Los duelos entre magos son un verdadero ejercicio de astucia, habilidad y anticipación. ¡Con muchos fuegos artificiales de por medio! Un conjuro potente puede ser suficiente para acabar con la oposición sin tener que andarse con florituras, ¡pero si te están esperando con un conjuro de *inversión*, más vale que te apartes rápido! Otro de los aspectos más interesantes de la estrategia de combate es el de las trampas mágicas: combinaciones de hechizos que se lanzan automáticamente al contactar con los enemigos, como si fueran minas. Los conjuradores dan un paso más allá con las *criaturas kamikaze,* una especie de trampa mágica andante. **Aprender a usar los hechizos de manera creativa es tan importante como manejar el ratón con brío y reaccionar con velocidad a las acciones de tus enemigos.** Y todo esto con una interfaz tremendamente intuitiva y eficaz, que tiene doble mérito porque hay muchas cosas que puedes hacer... ¡y necesitas hacerlas rápido!

El camino de los guerreros también es divertido. No tienes tantas opciones tácticas, pero eso no quiere decir que no puedas causar estragos con tus armas y objetos especiales. Un cepo bien

Tres personajes, tres maneras de jugar



Guerrero

Maestro del combate cuerpo a cuerpo, si eliges ser guerrero tendrás acceso a las mejores armas y armaduras. En vez de magia, aprenderás una serie de habilidades especiales que potencian tu capacidad de combate. Tal vez no sean tan espectaculares como un rayo o una invocación, ¡pero el impacto de una *carga berserker* puede ser igual de efectiva!





Conjurador

Imagínatelo como un súper-druida. El conjurador tiene armas y conjuros específicos, y si bien es verdad que algunos hechizos los comparte con el mago, su personalidad y estilo de juego están bien diferenciadas. Su especialidad es la invocación y encantamiento de criaturas, para lo cual necesita una *field guide* de cada criatura en cuestión.



Mago

No es muy fuerte ni tampoco aguanta mucho daño. Pero cuando se trata de manejar la magia, no encontrarás un personaje mejor. En los niveles bajos está en desventaja, pero a medida que gana experiencia va aumentando su repertorio de hechizos, el poder de los mismos y, sobre todo, la cantidad de maná a su disposición para utilizarlos.



ARMAS



Chakram *¡El disco arrojable de Xena! Puede rebotar en las paredes.*

Maza *Más efectiva que la espada contra enemigos terrestres.*

Flechas *Para arcos y ballestas. Son armas típicas de los conjuradores.*

Espada *¿Qué decir de esta arma? Un clásico que vale para todo.*



Piensa rápido: si no quieres acabar chamuscado por el láser, dale a los interruptores.

CONSEJOS

- Recuerda que tu velocidad también afecta a los golpes que das.
- Si vas a mandar a tus criaturas a cazar por la zona, deja al menos a una de tu lado para que te proteja en caso de emergencia.
- Asigna a cada conjuro de tu selección de conjuros rápidos el tipo de objetivo al que van dirigidos: a ti mismo o a otro. Así podrás actuar con mayor rapidez.
- Ten preparadas de antemano varias selecciones de conjuros rápidos para cada situación que tengas prevista.
- Cuidado con los conjuros que agotan todas tus reservas de maná. Hay maneras más económicas de obrar, e igual de efectivas.
- Si un personaje no jugador te ayuda en una batalla, ¡no le dejes de lado! Apóyale con conjuros de protección.



Combatir con un golem de piedra de tu lado siempre es una ventaja.



Algunos monstruos sólo encuentran reposo si los quemas.

colocado puede dejar quieto (¡y sin posibilidad de teletransportarse!) a un enemigo mientras le aporreas con tu maza, aunque lanzar un grito de guerra a tiempo también puede valer para tus propósitos. Y no te olvides de que siempre puedes emplear armas con efectos mágicos adicionales...

El modo *historia* es bueno, con sus pequeñas misiones alternativas. Obviamente, no tiene la complejidad de, por ejemplo, *Baldur's Gate*, pero es que el enfoque del juego no va por ahí, ¡esto es una cacería de monstruos! **Las misiones varían con cada una de las tres profesiones, así que te puedes acabar el juego tres veces sin que se haga repetitivo.**

Diablo siempre tendrá el mérito de haber sido el primero, pero *Nox* pertenece a otra generación de juegos. Representa un decidido paso adelante dentro del género. El guante está lanzado. Le toca a *Diablo 2* recogerlo.

INFO



El multijugador de Nox tiene 5 modos de juego diferentes: capture the flag, flagball, elimination, arena y king of the realm. *Los sencillos menús hacen muy fácil configurarse una partida a medida, con muchas opciones. Los mapas de batalla se basan en las localizaciones del juego, pero también se puede generar un mapa aleatorio. La pena es que la historia no se puede jugar cooperativamente.*

Los monstruos también son herramientas. El conjuro de encantamiento los pone de tu lado.



PC | PS | N64 | DC | I

Nox

Rol de acción para todos.

7.990 pts. | Westwood/EA | 1-32 jug. (red)

Mín.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Rec.:* Pentium II 350, 128 MB RAM, Win 98, 300 MB HD, tarjeta Direct3D.

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 10

Muy rejugable. Extenso. Opciones de multijugador. Profundo y sencillo a la vez.

No está traducido. No se puede jugar el modo *historia* cooperativamente.

Fascinante duelo de guerreros y hechiceros, donde la destreza y la astucia cuentan por igual.

9

Un inventario abarrotado



Como los magos sólo pueden utilizar bastones, las armas y armaduras son un privilegio casi exclusivo de los guerreros, si bien a los conjuradores les está permitida la armadura de cuero, el arco y la ballesta. Al igual que en Diablo, los guerreros dependen de su nivel de fuerza para poder utilizar las armas pesadas. El martillo de guerra es la más exigente en este sentido. El peso de tu equipo también limita tu velocidad. Si llenas tu inventario con todo lo que vas encontrando, ¡llega un momento en que no te puedes ni mover! Cuanto más fuerte seas, mayor peso podrás cargar sin problemas.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



CRAZY TAXI™

"Corre,

¿Te has dejado alguna vez la paga del mes en un salón recreativo? Como Sega siga haciendo conversiones a este nivel, ¡no te volverá a pasar más! 'Crazy Taxi', en la Dreamcast, quita el sentido.

Taxi, taxi..., ¿podría llevarme a la pizzería más cercana? ¡Enseguida... ¡aaah!... guauuuu... ups... ap... ¡eeeh... uf! No, no nos hemos equivocado, ni estamos practicando nuestros conocimientos de japonés. Esto es lo que se siente dentro de un *pelas* americano en *Crazy Taxi*. Para empezar, Gena, Gus, B.D. Joe o Axel (los cuatro protas) reciben a sus ingenuos clientes con el *All I Want* de Offspring... ¡No está nada mal! De repente, aceleran a tope y se dirigen hasta el lugar que les dice el cliente a todo gas. **Los semáforos, los jardines, los peatones, pero... ¿qué importa eso? Aquí lo único que cuenta es llegar lo antes posible e ir corriendo a pillar otro cliente.** ¿Quién dijo que uno no se puede hacer rico como taxista?

Si te chocas con un muro, si te arrolla un tranvía, si te caes al mar, si te subes por una rampa, si te metes por el metro, ¡nada de pararse! Tu coche sigue como una rosa: ¡el único problema será que pierdes segundos! La acción no se detiene nunca, salvo que te quedes sin tiempo. Una flecha te indica todo el rato hacia dónde debes ir (para los muy expertos: ¡hay atajos!). Si has hecho la carrera muy rápido (en la pantalla aparecerá *SPEEDY*), tu pasajero te dará una buena propina. Sí, sí, muchas gracias, que tenga usted un buen día y a toda velocidad a por el próximo cliente. El menú es muy sencillo: *arcade*, *clásico* y *crazy box*, una especie de modo de práctica (ver caja) que no incluye la recreativa y que sirve para practicar combos difíciles (te vendrá genial para durar más en el juego). Básicamente hay dos formas de juego: bien intentas coger el máximo número de pasajeros en un tiempo determinado o bien, sin límite de tiempo, cada cliente que suba a tu taxi te da segundos y compites hasta que te eliminen. En la Dreamcast tenemos una ciudad más que en la recreativa para quemar las ruedas de nuestro taxi. Por lo demás el juego es clavado a su homónimo.

Crazy Taxi es una locura, uno de esos juegos que te ponen el corazón a cien.

Los clientes se suben de un salto a tu taxi. Si te pegas mucho o te pasas de sitio, se cabrean contigo; sin embargo, si lo haces bien, ¡se ponen de pie en el asiento para sentir el viento!

¡Una carrera muy rápida! Si llegas pronto a tu destino, el cliente se queda satisfecho, te dará propina y segundos de bonus.

"¿Me está tomando el pelo?". Si tardas más del tiempo que tu pasajero tiene para la carrera, ¡se baja de tu coche sin pagar!



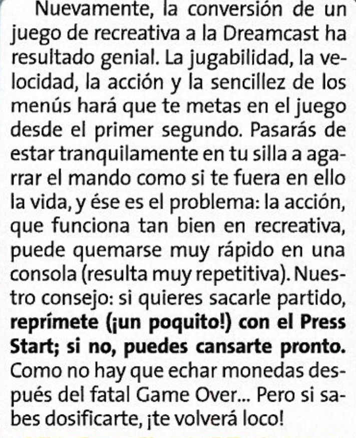
Edad: 21 años
Su coche: Axel conduce un taxi normal que resulta muy cómodo de manejar por su equilibrio.

Edad: 25 años
Su coche: es el más rápido por el campo, y relativamente fácil de conducir.

Edad: 23 años
Gena deja atrás a todos en velocidad, pero en los golpes pierde tiempo por el poco peso de su taxi.

Edad: 42 años
Su coche: su macizo y pesado taxi es el más lento, pero una vez en la carretera, es el más robusto.

LA CUADRILLA Y SUS BÓLIDOS



Nuevamente, la conversión de un juego de recreativa a la Dreamcast ha resultado genial. La jugabilidad, la velocidad, la acción y la sencillez de los menús hará que te metas en el juego desde el primer segundo. Pasarás de estar tranquilamente en tu silla a agarrar el mando como si te fuera en ello la vida, y ése es el problema: la acción, que funciona tan bien en recreativa, puede quemarse muy rápido en una consola (resulta muy repetitiva). Nuestro consejo: si quieres sacarle partido, **reprímete (¡un poquito!) con el Press Start; si no, puedes cansarte pronto.** Como no hay que echar monedas después del fatal Game Over... Pero si sabes dosificarte, ¡te volverá loco!



PC | PS | N64 | DC | I

Crazy Taxi
Carreras vertiginosas para todos.

8.990 pts. | Sega | 1 jug.

- Memo. Card (PS) VMU, Arcade Stick (DC)

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Rapidísimo, emocionante, diversión instantánea, igual que la recreativa.

Si no te sabes dosificar y pasas del Game Over, puedes quemarlo en breve.

La recreativa en casa: el juego que triunfó en las salas prueba ahora suerte en la Dreamcast. 9

Texto: Elena Castellanos



Ni el agua detiene a tu coche. ¿Que te has caído? Pues acelera, que ya saldrás.



No siempre hay un camino a la derecha, pero si hay unas escaleritas, pues valen igual.



Saltar por los aires, esquivar coches y hacer giros bruscos te supondrá dinerito.

consejos

● Los posibles clientes tienen un símbolo de dólar encima de su cabeza; el color del mismo te indica la distancia (de cercano a lejano): $, $, $ y $.

$ El dólar verde lo llevan los clientes que más lejos van y más tiempo te dan en proporción. Vienen muy bien cuando vas muy mal de tiempo y te quieres recuperar.

$ El dólar rojo representa a los clientes que más cerca van, te dan menos tiempo, pero te hacen ganar más dinero. ¡Con lo cara que está la bajada de bandera...!

● Si adelantas coches, pegas saltos y vas al máximo de velocidad, te dan combos, que suponen dinerito (cada vez más). Pero cada vez que te chocas, tu cuenta de combos se queda a cero.

● Además de tu tiempo genérico, los clientes tienen una marca de tiempo encima de su cabeza. Si te pasas de los segundos que tienen, ¡se bajan sin pagar!

● Para salir a toda velocidad, nada más subirse tu cliente, mete la marcha adelante (A) e inmediatamente aprieta el acelerador. ¡Saldrás quemando rueda!

● Para hacer un giro de 180°, tienes que girar y meter la marcha atrás y la marcha adelante a toda velocidad.

TAXI

Un coche ha volcado: cómo, ¿que te quieres parar a ayudar? ¡Esquívale! Esto no es la vida real, y si te quedas sin tiempo... Game Over.

TAXI





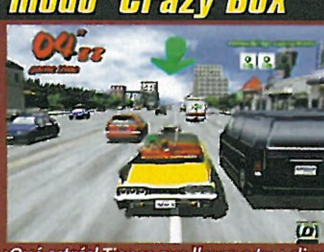
Al acabar la partida, una ficha te indica el dinero recaudado, tu número en el ránking y el grado de tu licencia.

Como en la recreativa: o juegas con un tiempo determinado o coges a todos los clientes que puedas hasta que te eliminen.



CRAZY TAXI El modo 'Crazy Box'

Para los saltos de longitud es muy importante que des un buen acelerón.



¡Qué estrés! Tienes que llevar a tres clientes por la ciudad en muy poco tiempo.



Tienes que hacer explotar 20 globos gigantes en menos de 45 segundos.

Curvas peligrosas: esta práctica logrará que conduzcas en tiempo récord.



Algo se cuece entre estos muros: el castillo de Drácula surge de la nada cada 100 años.

¿Tiene hambre el señor? Tenemos conejos al ajillo, ajetes con gambas y ajos revueltos. Pero ¿por qué corre?

Los pelos largos blancos están de moda: Cornel lucha con armas y magia contra el Conde Drácula.

Castlevania: Legacy of Darkness

Casi un año después de la victoria del temible Conde Drácula, vuelve a surgir el mal en *Castlevania: Legacy of Darkness*. Cornel deberá vencer al monstruo menos coqueto de la historia del terror.

Nuevo héroe y antiguos enemigos: estos esqueletos no respetan a nadie.

¡Qué modernidades! En Transilvania y con moto. ¡Coge el metro, huesitos!

Esta serie es, en el estricto significado de la palabra, inmortal. Desde que Konami sacara al Conde Drácula de su tumba en el año 1986, no ha pasado un sólo año sin que naciera un nuevo héroe para enfrentarse al señor de los infiernos. 1999 fue el año del debut del Conde y su séquito en tres dimensiones de la serie (en Nintendo 64, mirar caja de Info). Ahora llega la renovación del juego.

Si la N64 fuera por CDs en lugar de cartuchos, *Legacy of Darkness* sería simplemente un CD extra: el juego contiene muchos monstruos de la primera parte, elementos gráficos similares y, en otros terrenos, incluso la misma arquitectura de su antecesor. En realidad es sólo una versión mejorada del original. Si te gustó la primera parte, encontrarás valores añadidos suficientes para hacerte con ella (pese a su elevado precio), pero si eres de los que se decepcionaron con la conversión de *Castlevania* a 3D, no hará más que sumar puntos a tu decepción.

Ésta es la mayor crítica que se le podría hacer. **Sólo una pequeña parte del castillo de Drácula es nueva: el laberinto de la torre en ruinas. El resto ya estaba incluido en el decorado de *Castlevania 64*.** Dentro de los pocas novedades que incluye, encontramos un nivel de ruinas nebuloso y una torre artística de madera.

En el reciclaje de niveles también se han incluido extras, armas y acertijos que se han tomado sencillamente de la primera parte sin cambiar nada.

Reinhardt y Carrie, los conocidos héroes armados de ajos de la anterior entrega, vuelven a acompañarnos. Pero serán personajes secundarios, mientras que el protagonista indiscutible es Cornel (el canoso de tu izquierda), que quiere rescatar a su hermana Ada de los colmillos del conde. Pero nuestro prota no está libre de las fuerzas ocultas: es un licántropo, mitad hombre y mitad lobo. Con las teclas laterales lo convertirás en animal (si lleva consigo joyas rojas) y podrás aprovechar la fuerza del lobo en la lucha, (una pena que Konami no proporcionara otras cua-



Drácula ha perdido su agenda y no encuentra el teléfono del dentista.

El esqueleto Mikado: con el puntero dispararás fácilmente a tus enemigos.

¿Amigo o enemigo? En el castillo de Drácula, Cornel habla con misteriosos personajes.

Luna, lunera: Cornel se convierte en un poderoso hombre-lobo.

¡Al ataque! Como humano, el héroe Cornel también es muy fuerte.

Power up: si encuentras el extra adecuado, tendrás poderes mágicos.

Harry la lía: con este caballero devuelves a todos tus rivales al infierno a balazos.

INFO

Castlevania 64

El antecesor de *Legacy of Darkness* apareció en primavera de 1999 para la N64, y en SCREENFUN 1/99 le dimos una nota de 8. Para los fans de *Castlevania*, este módulo de 16 MB fue la primera puesta en escena en 3D completa del chupasangre. El rival de Drácula era Reinhardt Schneider, armado con látigo (imagen), y la valiente bruja Carrie.
La acción de *Legacy of Darkness* se desarrolla antes que su antecesor. Cornel es el protagonista, y los héroes de la anterior entrega, Reinhardt y Carrie, juegan como personajes alternativos en el transcurso de la nueva aventura.

'Dame mi tornillo': el monstruo Frankenstein ataca a Reinhardt.

lidades extras al licántropo).

Otro personaje jugable es Henry, un caballero armado con una pistola y un sable que aparece en mitad de la aventura.

Para esquivar las escaleras en ruinas y las guillotinas rotantes, Cornel puede agacharse, deslizarse por el suelo y saltar. En los enfrentamientos cuerpo a cuerpo se defiende con sus garras de lobo, y a distancia lanza rayos mágicos. Dispone de un ataque especial con tres distintos grados de intensidad, según el power up que tenga. Se orienta, como de costumbre, mediante un objeto sagrado recogido con anterioridad, como el agua bendita, el puñal o el crucifijo, y se alimenta con pequeños corazones que encontrarás debajo de antorchas y lámparas. Los pies de cerdo, que curan las heridas y vuelven a renovar la barra de energía, son menos frecuentes.

Konami había reservado todos los puntos fuertes de la serie para el nuevo *Castlevania*: acompañado por música tétrica y efectos sonoros terroríficos, tu héroe se aventura por enormes escenarios 3D. Tiene que calcular el tiempo exacto de cada salto y luchar al mismo tiempo contra espíritus y demonios con golpes o magia. Su colega Harry es algo más tranquilo: protegido por una armadura de caballero, corre con su pistola siempre cargada atravesando los muros y acabando con sus rivales disparándoles balas de plata.

El algo confuso movimiento de cámara casi no se ha mejorado, sin lograr subsanar ninguna de las tres posiciones posibles. Los jugadores más atentos volverán a tropezar con unos cuantos fallos gráficos. Sin embargo, esta continuación tiene mejor apariencia que su poco madurado debut en 3D, gracias a la alta resolución alcanzada a través del Expansion Pak, numerosas mejoras de detalles y nuevos efectos especiales, pero en general, *Legacy* vuelve a seguir las pautas audiovisuales de la primera parte de la serie.

La aventura jump&run está ambientada, aunque frustrará a los principiantes con su exceso de complicados momentos de lucha y saltos. Pero si te gusta demostrar tus habilidades y tu agilidad en este tipo de acción y no te importa que el juego se parezca mucho al anterior, te molará volver a darte una nueva

La mala hierba nunca muere: aunque creas haber acabado con Drácula vuelve a levantarse en Castlevania 64.

PC | PS | **N64** | DC | 1

Castlevania: Legacy of Darkness
Aventura de acción para avanzados.

11.490 pts. | Konami | 1 jugador

- Compatible: Expansion Pak, Rumble Pak.

Gráficos 8 | **Sonido** 7 | **Jugabilidad** 8

☺ Mejores gráficos gracias al RAM-Pack, historia y niveles llenos de fantasía.

☹ Se repiten los fallos del anterior, cámara molesta, control sobrecargado.

Una aventura con muchas trampas y monstruos. Bien ambientada, pero muy similar al anterior. **8**

¡No des un paso en falso! Los pasajes de saltos son muy difíciles.

The Sims

¡Me voy de casa!, me gustaría besarte..., necesito ir corriendo al lavabo..., ¡qué aburrimiento!, esta fiesta es tan divertida..., tengo un nuevo trabajo, ¡despedido!, ¿es éste tu amante?...: Así es 'The Sims' o "la importancia de vivir".

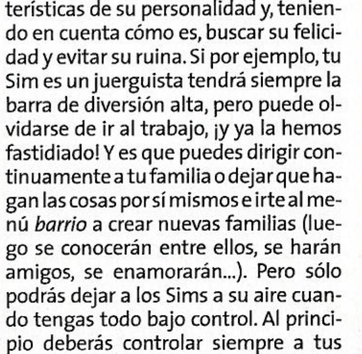
Miércoles, 19 horas
Discusiones familiares interminables. Como esto siga así, yo me voy de casa. ¡Y me llevo conmigo la cafetera!

Jueves, 22 horas
Vuelve a haber problemas con las chicas. Quiera o no, tengo que ponerme de parte de una de las dos.

Lunes, 7 horas
Mi cuerpazo de lujo está limpito, relajado y despide un olor a rosas. ¡Comienza un nuevo día!

Mamá, quiero ir con mi mamá! Si te sorprendes a ti mismo gritando esto, es que estás jugando a *The Sims*. Tu Sim se mudó contento a su nuevo hogar, se buscó un buen trabajo y enseguida celebró una fiesta de inauguración. Amigos por todas partes y rincones de la casa, pero todo se le fue de las manos. Un par de fiestas de más y perdió el trabajo. Ahora está hasta el cuello de deudas y arruinado... ¡Mamaaaaaá! La vida no es un valle de lágrimas, pero tampoco es un lecho de rosas. Es decir, que si quieres que las cosas te salgan bien, ¡cúrratelo! Si huele a podrido es que has dejado restos de comida sin recoger. Si eres desagradable, pues adiós, amigos. Si faltas más de dos días al curro ¡despedido! Aquí nadie regala nada, lucha por lo que quieres: por mantener tu familia unida, conservar tus amigos, divertirte... La recompensa es la felicidad.

Puedes comenzar el juego con un miembro de la familia (y luego buscar pareja y tener hijos) o con la familia al completo. Tienes que elegir las características de su personalidad y, teniendo en cuenta cómo es, buscar su felicidad y evitar su ruina. Si por ejemplo, tu Sim es un juerguista tendrá siempre la barra de diversión alta, pero puede olvidarse de ir al trabajo, ¡y ya la hemos fastidiado! Y es que puedes dirigir continuamente a tu familia o dejar que hagan las cosas por sí mismos e irte al menú *barrio* a crear nuevas familias (luego se conocerán entre ellos, se harán amigos, se enamorarán...). Pero sólo podrás dejar a los Sims a su aire cuando tengas todo bajo control. Al principio deberás controlar siempre a tus personajes (a qué hora se despiertan,





Aquí puedes encontrar el terreno adecuado para todos los bolsillos.



Antes de comenzar el juego determinarás el carácter de tu Sim, ¡y le vestirás!



Si estás muy harto, siempre puedes cambiar de Sim y comenzar una nueva vida.



Baño de alta tecnología: con esta estupenda herramienta, el aseo diario se convierte en un ritual mágico.



Modo obra: con el ratón y el dinero necesario podrás montar una elegante piscina en el jardín.



¡Guay! Tu jefe se monta en su nuevo Viper y se larga muy lejos del lugar. ¡Queda un puesto vacante!

Lunes, 7 horas ¡Mierda de despertador! Me cuesta demasiado levantarme de la cama, ¡tengo que dejar de organizar tanta juerga!

¡Es mi fiesta! Parece que las chicas de la vecindad se lo están pasando bien...

INFO

Los Sims en la red

Si eres fan de las simulaciones de Maxis y tienes acceso a Internet, no te pierdas la página oficial **www.thesims.com/es/es**.

Desde allí podrás entrar a la página en español y encontrar, una vez registrado, todas las herramientas adicionales para hacer más cómoda la vida de los Sims.

Diversos programas de editor posibilitan que hagas tus propias propuestas para crear nuevos miembros de la familia Sim o tu propio modelo de papel.

Con una cámara web virtual, que está preparada para que te la descargues, puedes fijar determinados acontecimientos en la vida de los Sims y dejarlos a disposición de todos en la red.

Además, la compañía desarrolladora va incluyendo poco a poco nuevos muebles, herramientas y personajes en la red para que te los bajes y los instales fácilmente como miniprogramas en el programa principal. Tus Sims sabrán automáticamente cómo se debe utilizar el nuevo objeto.

¡Hablamos español! La completa página oficial de los Sims en Internet.



¡Algo se quema! No deberías haber hecho experimentos con esa nueva receta.

cuándo van al WC, si riegan las plantas, que recojan los restos después de comer) y estar atento para que el bienestar de tu familia (que se mide por barritas de diversión, alegría, hambre...) esté siempre al máximo.

Empiezas el juego con un presupuesto limitado: según la casa que hayas elegido, se te ofrece un determinado paquete básico de muebles, pero a partir de ahí pagarás por cada complemento que añadas. **Un televisor, por ejemplo, subirá tu barrita de diversión cuando esté baja; una biblioteca te servirá para ganar nuevos conocimientos y ascender en el trabajo.** El gasto del dinero es muy importante: puedes poner muebles de diseño y luego no tener nada que hacer. Si tienes hijos, tendrás que buscar otra casa más grande, que puedes comprar o construir tú mismo con el menú de *obras*, en el que elegirás todo, ¡hasta el estampado de las alfombras! Y este atractivo espectáculo se controla con el ratón a través unos sencillos menús con los que te harás rápidamente.

***The Sims* es la más original de todas las simulaciones de Maxis: pocos programas tienen tanta profundidad de juego.** Cuando pongas en marcha tu casa de muñecas, ¡ya no hay escapatoria! Estarás tan concentrado en organizar la vida de tu familia virtual que no darás importancia a los modestos gráficos y pasarás horas pegado al PC.

Domingo, 15 horas ¡Por fin! Mi hermana y yo nos vamos a vivir con mi novio; esto empieza a parecer una familia de verdad.

Estás acabado, y tu Sim vivirá a partir de ahora junto al cubo de la basura.

Texto: Elena Castellanos



PC | PS | N64 | DC | I/E

The Sims

Simulación para principiantes y expertos.

6.495 pts. | EA/Maxis | 1 jugador

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95/98, 300 MB HD. *Rec.*: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95/98.

Gráficos 7 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Claro sistema de menú y de control, desarrollo del juego desafiante.

Gráficos algo pobres, alto requerimiento de hardware.

La simulación más original nunca vista. ¡Sólo la vida real puede ser más emocionante!

9

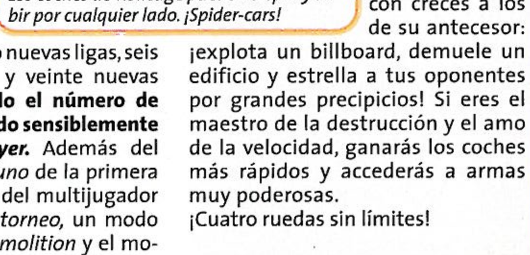
Rollcage Stage II

Imagina: conduces un coche que no puede sufrir abolladuras, es capaz de circular por paredes y techo, dar una vuelta de 180º con pulsar un botón... En tal caso, ¿habría alguien capaz de ganarte?



Los efectos de luz superan al primer Rollcage. *Sacan mucho partido a la Playstation.*

Rollcage rompió con éxito y sin ningún pudor algunos de los más básicos principios de la física: explosiones que no causaban daños y sólo hacían perder tiempo, coches que caen al revés y siguen circulando... En vez de perseguir un gran realismo, *Rollcage* se inclinaba justo por lo contrario: máquinas indestructibles cuya única meta era pasar al rival. Los bólidos de *Rollcage* eran los Spiderman de la conducción: te subías por las paredes, conducías por los techos, los laterales, las repisas...



Los coches de Rollcage *pueden trepar y subir por cualquier lado. ¡Spider-cars!*

Ahora llega la segunda parte: *Rollcage Stage II*. Cuatro nuevas ligas, seis nuevos escenarios y veinte nuevas pistas. **Han doblado el número de modos y ha mejorado sensiblemente el modo *multiplayer*.** Además del simple *uno contra uno* de la primera parte, las opciones del multijugador incluyen un modo *torneo*, un modo *pursuit*, el modo *demolition* y el modo *combate*, con más armas que en el primer *Rollcage*. Además, un modo *time attack*, en el que se compite por tiempos y donde ambos jugadores pueden correr a la vez sin molestarse, en lugar de esperar a que acabe el otro, como ocurre casi siempre.

En los videojuegos de carreras donde cada power-up o arma especial ya había sido concebida antes, *Rollcage* fue capaz de innovar con algunos trucos sucios inéditos. La segunda parte recoge todas las armas del primero (misiles teledirigidos, escudos, bombas, armas que ralentizan al enemigo inmediato en la carrera, turbos...), pero rediseñadas, y algunas con nuevos efectos añadidos. **En total tienes doce armas, cuatro de las cuales son nuevas.** Otra novedad es que las armas pueden duplicar su capacidad si el jugador recoge dos iguales.

Los efectos de luz y las explosiones son brillantes, y superan con creces a los de su antecesor: ¡explota un billboard, demuele un edificio y estrella a tus oponentes por grandes precipicios! Si eres el maestro de la destrucción y el amo de la velocidad, ganarás los coches más rápidos y accederás a armas muy poderosas.

¡Cuatro ruedas sin límites!

Texto: Elena Castellanos



INFO



http://www.movingshadow.com

La BSO del primer *Rollcage* gustó mucho, de ahí que al realizar la segunda parte, Psygnosis haya prestado mucha atención a la música. Para *Rollcage Stage II* han trabajado seis artistas de Movin Shadow: Omni Trio, The E-Z Rollers, Flytronix, Dom & Roland, Aquasky y Technical Itch. Esta colaboración promete ser fructífera: "En Movin Shadow estamos muy interesados en encontrar nuevas fórmulas para promocionar a nuestros artistas. *Rollcage II* representa un producto de calidad, por lo que estamos muy contentos de que nos asocien con él".



Una de las armas más valiosas es el efecto de inmunidad, sobre todo si has alcanzado los primeros puestos: además de protegerte, envía a tus rivales al quinto infierno.

No siempre te valdrá tu capacidad de subirte por los techos. ¡A veces no hay donde agarrarse!

Algunos circuitos resultan muy originales, pero sólo podrás acceder a ellos cuando hayas ganado en los primeros.

Las curvas no son un problema en los circuitos cerrados. ¡Tómalas a toda velocidad! Lo más que te puede pasar es que te subas por el techo, pero seguirás circulando.

Los misiles teledirigidos van a la caza del que va delante. ¡Ser primero puede ser a veces un problema!

Por arriba, por abajo: tu coche cae del revés y sigue tan fresco. Puedes conducir por ambas partes.

ScreenFun ¡SORTEO!

Si los coches de *Rollcage* se dan la vuelta sin problemas es por sus enormes ruedas que cubren todas las partes, así que ¡el secreto está en ellas! Y nosotros sorteamos una: ¿quieres una enorme rueda hinchable decorada con el logotipo del juego? SCREENFUN, ref.: Rueda RC II, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Alien Nations



Con semejante tipín, nadie diría que a las amazonas les encantan los dulces.

He aquí una colonia de Pimmons con el zoom cercano. Se pueden apreciar todos los detalles gráficos de su ajetreada vidilla diaria.

El enfoque de lejos, menos detallista, te servirá para tener una visión general, y podrás descubrir a tiempo a las avanzadillas de enemigos.

¡A 'The Settlers' le sale competencia! 'Alien Nations' plagia descaradamente a la famosa serie de Blue Bytes, dándole un pequeño toque extraterrestre...Y poco más. ¿Se acabó la creatividad?

Los sajkhi son un pueblo guerrero.

La divertida Intro echa abajo todas las teorías de la evolución.

Un circo mantiene felices a los habitantes y evita las sublevaciones. Lo opera un entrenador de animales.

La policía se encarga de los criminales, ciudadanos que actúan como parásitos.

Los bancos fomentan el comercio y mejoran los beneficios de las transacciones.

Los pacíficos pimmons son la raza más fácil para empezar

Verás, es un poco difícil de creer, pero esa famosa teoría de que las cigüeñas son las responsables de traer niños al mundo... ¡es cierta! O al menos, eso es lo que postula *Alien Nations*. Pero resultó que, un día, tres cigüeñas decidieron darse un garbeo por el bar galáctico antes de completar su ruta, y dejaron caer la mercancía en el primer planeta que encontraron. Así comienza la andadura de tres razas inteligentes que comparten un mismo hábitat común: no les quedará más remedio que soportarse... ¡o destruirse mutuamente!

Si conoces *The Settlers*, verás que *Alien Nations* se basa en los mismos esquemas de aquel juego. Los novatos harán bien en abordar primero las fases de entrenamiento para no liarse después.

Hay tres campañas diferentes, una para cada raza. Desde una perspectiva aérea, construyes edificios y gestionas los recursos para que tu tribu prospere y alcance los objetivos planteados en cada misión.

Las misiones no sólo se ciñen a las tradicionales carreras evolutivas y guerras de exterminio: a menudo tienen objetivos más específicos. Puede que tengas que librar tus plantaciones de una plaga o lograr construir unas edificaciones concretas. Cada raza tiene diez misiones en su campaña. Hay otra modalidad de juego continuo, en la que intentas extenderte por toda la superficie habitable, en plan *SimCity*.

El aspecto guerrero de *Alien Nations* está bien implantado, con relaciones diplomáticas durante la paz (fundamentales para una economía saneada) y batallas razonablemente distraídas durante la guerra. Tus tropas mejoran mucho con la experiencia de combate, ¡una unidad de elite puede llegar a tener el doble de su fuerza original! Otro factor decisivo es la intervención de clérigos que sanen a los heridos. Una tribu que disponga de este apoyo espiritual tiene todas las de ganar en una guerra abierta.

***Alien Nations* es uno de esos juegos que exigen una mentalidad pasiva.** Muchas veces tienes que esperar largo rato sin hacer nada mientras se recolectan recursos o se completa la edificación de un edificio. Lo mejor es irse a preparar un sandwich o leer algún libro para matar el tiempo. Una voz te avisa de cuando surgen problemas, así que no hace falta estar siempre pendiente de lo que ocurre en pantalla. Poder acelerar artificialmente el transcurso del tiempo habría sido una opción interesante para hacer el juego más accesible a los impacientes.

Los efectos sonoros están bien, aunque no hay tantos como sería deseable. Las música, aunque correcta, es demasiado monótona y aburrida. Gráficamente es agradable, con bonitas animaciones para cada habitante (¡los pimmons vomitan cuando se aburren!), y una vista zoom que está optimizada con tarjetas 3D.

Por donde más cojea *Alien Nations* es por su falta de innovación. Al jugar, uno está continuamente pensando: "Caray, yo ya estuve aquí, ya hice esto antes". Pero si es tu primera aproximación a este tipo de juegos, es una excelente elección para empezar a viciarse. ¡Que tu tribu sea próspera!

consejos

- Aumenta la financiación del laboratorio apagando el funcionamiento de algunos edificios. En cuanto el populacho comience a quejarse, vuelve a a activarlos. Así evitas el descontento y ahorras gastos.
- Los cazadores y los policías pueden ejercer de soldados en caso de emergencia, pero no son tan efectivos.
- Si te falta piedra, destruye un edificio; los escombros pueden reciclarse. Si destruyes una casa, sus habitantes se quedan sin hogar y no pagan impuestos hasta que no construyas otra.
- Vigila los atascos y preocúpate de deshacerlos manualmente.
- Puedes cambiar la residencia de tus pobladores entre ciudades mandándolos a una casa vacía de otra ciudad.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



COLONY WARS RED SUN

El espacio, la última frontera... La verdad esta ahí afuer... ¡ups!, reconoces las otras citas,



A menudo te ves lanzado en mitad de furiosas y caóticas batallas, donde naves, disparos y explosiones aparecen por todas partes. ¡Que no te pase ná!



¿Quieres ser un piloto reconocido de Colony Wars? ¡Pues calzate en la abeza una de las dos gorras oficiales que sorteamos de este juego! ¡Traídas directamente desde California! Escríbenos una postal a SCREEN-FUN, ref.: ColonyWars, apdo. de Correos 14.151, 28080 Madrid

Arquette Diva, la piloto temeraria, se convierte en la compañera de misiones de Valdemar casi al principio del juego.



INFO

Música de orquesta



Con Colony Wars: Red Sun, *Psygnosis quería crear un juego que evocase a las mejores películas del género:* Star Wars, Star Trek, Starship Troopers... *La música contribuye decisivamente a ello, y ha sido grabada por una orquesta profesional. Los temas son diferentes según el tipo de misión que se esté desarrollando, y transmiten con éxito el espíritu grandioso de las aventuras espaciales.*

Con semejantes pintas, no es difícil adivinar que estos alienígenas no son buena gente.



Hay tres vistas posibles, dos desde la cabina y otra desde fuera. Usar una u otra depende del gusto de cada uno.



¡Sobrecalentamiento! Si abusas de los motores o te excedes con el gatillo, el rendimiento de la nave lo acusará.

La historia de *Colony Wars: Red Sun* no transcurre después de *Colony Wars: Vengeance*, sino a la vez. Esta nueva aventura comienza cuando, en un sistema solar alejado de la cruenta guerra de *Vengeance*, un solitario piloto llamado Valdemar recibe el encargo de... ¡salvar al Universo!

En *CW: Red Sun* te van ofreciendo diferentes misiones de vuelo para elegir. **Cada misión tiene asociada una recompensa económica, que luego inviertes en mejorar el equipamiento de tu nave** (armas primarias, secundarias y gadgets especiales). La correcta elección de este equipamiento tiene un gran impacto en tus posibilidades de éxito, y te permite experimentar con combinaciones de fantasía (¿más misiles?, ¿mayor potencia de fuego sacrificando escudos?, ¿armas especializadas en dañar el fuselaje?). Esto le da un nivel de estrategia y planificación inusitado, y conserva la sencillez de manejo de un shoot'em up.

Ciertas misiones van acompañadas de una secuencia de vídeo, de altísima calidad, que hace avanzar la trama. Es una buena historia, en la mejor tradición de la *Space Opera*, y saber lo que va a pasar a continuación siempre te tienta a jugar una misioncita más. ¡Prepárate para tirarte muchas horas pegado a la consola!



Además de comprar armamento, también puedes adquirir naves más potentes y rápidas.

En Red Sun hay una extraordinaria variedad de naves, cuyos diseños bien podrían haber salido de una peli de ciencia ficción.



Colony Wars Red Sun

En una galaxia muy, muy lejana... perdón, esa última no. Pero sí ¡no te pierdas este juego!

La raza alienígena Sha'har tiene unos diseños de naves muy amenazadores, parecen monstruos mecánicos.

En esta misión tienes que defender al General de la fauna local. Si dejas que esos cangrejos gigantes lleguen a su nave, ¡es el fin!

No sólo hay que luchar contra cazas: gigantescas naves de guerra y destructores imperiales también son el objetivo de tus láseres.

El General es una misteriosa figura que guiará a Valdemar a la salvación del Universo: una especie de Obi-Wan.

Las misiones en sí son muy variadas, tanto en temática como en desarrollo. Unas veces te arrojan directamente en medio de una feroz batalla espacial, con disparos láser y naves volando por todas partes; en otras, tienes que infiltrarte sigilosamente entre las defensas enemigas para destruir un objetivo clave o defiendes una posición terrestre del acoso de monstruos alienígenas.

Al inteligente diseño de las misiones se suman la excepcional banda sonora y la excelente calidad de los gráficos. Se han gastado mucho dinero en hacer este juego, y los resultados son brillantes. La pena es que Sony, en una decisión de claro perjuicio para el usuario, ha decidido no traducirlo. Si no sabes inglés, no sólo te pierdes la historia, sino también los comentarios de los pilotos durante los combates (que te ayudan a saber lo que tienes que hacer), y la descripción de las misiones y el armamento. Así, la magnífica sensación de inmersión que tanto había cuidado Psygnosis se ha echado a perder.

Por suerte hay mucho para destruir, ¡las explosiones son geniales!

Las escenas de vídeo de este juego no tienen nada que envidiarle a las de Final Fantasy VIII. ¡Queremos más!

Valdemar, el héroe, sería algo así como una mezcla de Han Solo y Luke Skywalker. Es un duro piloto, pero también tiene su punto de ingenuidad.

Otro bonito detalle estético: el aspecto de la cabina cambia según la nave que estés pilotando.

¿A que te suenan esos andadores mecánicos? La inspiración en Star Wars es evidente ¡y afortunada!

PC | **PS** | N64 | DC | i

Colony Wars: Red Sun
Vuelo espacial para principiantes y avanzados.

7.490 pts. | Psygnosis/Sony | 1 jugador

- Dual Shock. Memory Card.

Gráficos 9 | Sonido 10 | Jugabilidad 8

☺ Escenas de video. Banda sonora. La variedad de las misiones. Uso del Dual Shock.

☹ Las misiones en superficie tienen mucha niebla. Voces en inglés.

Con *Red Sun*, el universo *Colony Wars* se consolida como la mejor serie espacial para PS. **9**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

La nieve virgen es un sueño para los snowboarders, pero en Cool Boarders te frenará mucho.

¿Te has quedado sin tu semana de nieve? ¿Se te ha roto la tabla? ¡No pasa nada! En 'Cool Boarders 4' harás unos trucos que ni James Bond mejoraría... si le diera por la nieve.

Cool Boarders 4

Y éste, ¿qué está haciendo? ¿Está bailando una jota ?

Los juegos de snowboard tendrían que llegar a tiempo, ¡o sea, en invierno!, que es cuando la nieve apetece tanto. Marzo como fecha de salida resulta ya demasiado tarde. Éste es el caso de *Cool Boarders*. Los más optimistas pensaban que el largo tiempo de espera garantizaba mayor calidad del juego. ¡Qué ilusos! La cuarta parte se ha mejorado y ampliado un poco, pero nada que impresione; incluso en ocasiones resulta más aburrido.

Participarás en torneos de cinco estaciones de invierno en distintas partes del mundo. Hay cinco disciplinas en cada programa: en *downhill* y *boarder cross* gana quien llegue primero abajo, mientras que en los campeonatos de *half pipe*, *slope-style* y *big-air* gana el que obtenga más puntos.

Si eres el vencedor en una estación determinada, pasas a la siguiente, donde tus contrincantes son algo más diestros y las pistas un pelín más complicadas. Como bonus, puedes batir los récords preestablecidos en cada lugar para poder disfrutar de una disciplina especial, como el *powder-race* en Vermont.

Pero *Cool Boarders 4* no llega a los niveles esperados. **El juego es demasiado irreal (¿cuándo se ha visto a alguien hacer un giro de 1080° en un half pipe?), las pistas son muy aburridas, sobre todo en el *boarder cross*, y los tramos demasiado repetitivos.** La triste y monótona música no acompaña el juego ni pone a hervir la sangre, como lo hacía la de su rival *MTV Snowboarding*. Los fans de la serie volverán a atarse las botas, pero si no eres uno de ellos y tienes el *Cool Boarders 3* no merece la pena que te hagas con este.



En el half pipe se salta fuera de la realidad. Podrás hacer big-air-tricks espectaculares.


Durante una carrera de boarder-cross puedes incluso empujar a tus rivales.



Buen tutorial: en el modo master de trucos aprenderás los trucos profesionales.



Truquillos: baja en paralelo a la pendiente para lijar los cantos de tu tabla.



Texto: Elena Castellanos



Virtua Striker 2 ver. 2000

¿Te han prohibido la entrada al salón recreativo por abusón? ¿Tus amigos te ponen siempre de portero cuando sales a jugar al barrio? Véngate de ellos con 'Virtua Striker 2000'.

Fútbol de verdad en el salón de tu casa? Una de las cosas que esperábamos con la llegada de la Dreamcast era poder jugar en casita como lo hacemos en el local de juegos recreativos. ¡Hecho! Sega está decidida a hacer versiones de algunos de los éxitos más importantes de las salas, con un parecido hasta ahora jamás logrado, sobre todo si se trata de placa Naomi. *Virtua Striker 2000* no deja ningún deseo sin conceder: una perfecta puesta en escena de los estadios, jugadores detallados y animaciones muy realistas.

La jugabilidad es un capítulo más complejo: ***Virtua Striker 2*** **pertenece a ese tipo de juegos de fútbol donde los detalles se sacrifican en función de una jugabilidad y un dinamismo mayor.** En el modo *arcade*, por ejemplo, apenas tienes posibilidades de modificar; tan sólo puedes participar en dos torneos, el control de los jugadores se hace con tres botones (pase corto, pase largo y tiro) y si pierdes, como en la máquina, ¡se acabó! (eso sí, ¡te ahorras las monedas!). Los principiantes no tienen casi posibilidades de vencer a sus fuertes contrincantes computerizados, a pesar del intuitivo mando. Por el contrario, los profesionales se sentirán frustrados por la pobreza de posibilidades de tácticas y combinaciones. No harás mucho más que tiros, pases y tijeretas; el resto de las acciones se realizan automáticamente.

El auténtico valor de entretenimiento está en la modalidad de dos jugadores. ¡Aquí es donde está la verdadera emoción y diversión! Por otro lado, la sencillez del juego se ve compensada por otros detalles, como la tanda de penaltis y la repetición instantánea de las mejores jugadas. Aun así se echan de menos más opciones, como poder elegir a los jugadores (sólo puedes escoger la selección) y un poco más de variedad.

Sin distracciones: ¡fútbol es fútbol en *Virtua Striker 2000!*

Mira la suela y el balón: todos los detalles están casi perfectamente representados.

Info

Virtua Striker lleva mucho tiempo triunfando en los salones recreativos, pero la edición 2000 es la primera que corre en Placa Naomi. Por eso la conversión resulta tan espectacular, y es que DC puede hacer reproducciones exactas de las máquinas recreativas con esta placa. Esta capacidad de una consola doméstica abre muchas expectativas en el mundo de los videojuegos.

El modo de dos jugadores es mucho más divertido que jugar contra la máquina.

El delantero brasileño va derechito a marcar su primer gol. ¡Como en la vida real!

El delantero lleva el balón, está llegando a portería y ve un hueco...

... entre los defensas, se arriesga a lanzar el balón. ¿Será capaz de detener el portero este trallazo?

La calidad de las animaciones y de los gráficos es muy alta; sin embargo, hay poca variedad.

¡Cambia de nacionalidad como de camiseta! Podrás elegir entre 32 selecciones del mundo.

PC | PS | N64 | **DC** | I

Virtua Striker 2
Juego de deporte para avanzados y expertos.

8.900 pts. | Sega Sports | 1-2 jug.

Compatible: control analógico.

Gráficos 10 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

(+) Gráficos brillantes, animaciones sin fallos, muy divertido en modo de dos jugadores.

(−) No hay mando analógico, cámara confusa, muy difícil.

Buena conversión de recreativa que divierte sobre todo en el modo de dos jugadores. 7

Texto: Elena Castellanos

PANDORA'S BOX

Cuando uno piensa en juegos de puzzle, imagina cosas como 'Tetris' o 'Puzzle Bobble', ¡pero es que éstos son puzzles de verdad!



¿Y a ti quién te mandaba abrir la dichosa caja, bonita? ¡A ver quién arregla ahora este caos!

Busca a los espíritus burlones que han escapado de la caja y devuelve el orden al mundo.

El mapa del mundo te muestra las ciudades (fases) a las que puedes ir.

Interlock: *usa las formas geométricas para rellenar el hueco negro de la fotografía.*

Slices: *gira y da la vuelta a las piezas; luego, encájalas unas encima de otras para formar una escultura histórica.*

Overlap: *las piezas se sobreponen entre sí; eso te dará una pista de dónde van.*

Outer Layer: *pon la textura correcta en las partes que faltan. El espejo te ayudará.*

El tema de los puzzles se adecua a la cultura del país al que hayas viajado.

Focus: *pon cada imagen en la caja correspondiente. Sabrás que una imagen está bien puesta si no se ve distorsionada.*

Lens bender: *antes de poder encajarla en centro, tienes que poner la pieza en una lente para que quede bien orientada.*

Puzzles: hay gente a la que le encanta pasarse horas y horas luchando con ellos, rompiéndose la cabeza para encajar cada pequeña piececita en su sitio. La mayoría de los aficionados a los videojuegos suelen tener cosas mejores que hacer con su tiempo libre... ¡hasta ahora!

Tenemos que confesarlo: *Pandora's Box* nos tiene enganchados y, de seguir así, para el próximo mes se habrá ganado un puesto de honor entre los más jugados de la redacción. ¡Es súper adictivo! Los puzzles (trescientos cincuenta en total) están clasificados por dificultad y se dividen en diez tipos, todos fáciles de entender y de mecánica ingeniosa. Aprovechan las posibilidades del ordenador para crear desafíos únicos, imposibles de ofrecer en un puzzle de piezas tradicional: juegas con texturas, deformación de imágenes, siluetas en movimiento, coloreado automático de figuras...

La posibilidad de comparar los mejores tiempos de diferentes jugadores, el hecho de que no necesites invertir más de quince minutos en cada puzzle y el divertido modo de juego estilo *búsqueda del tesoro* disparan la jugabilidad hasta cotas insospechadas. La música acompaña bien, sin molestar, y los gráficos son educativos. ¡Si conoces la forma de *El David* de Miguel Ángel, te será más fácil montarlo!

PC | PS | N64 | DC | I

Pandora's Box
Puzzles para todos

3.990 pts.	Microsoft	1 jugador

Min.: Pentium 100, 16 MB RAM en Windows, 32 en NT, 170 MB HD. *Rec.*: 32 MB RAM en Windows, 64 en NT.

Gráficos 7 · Sonido 6 · Jugabilidad 8

Estética elegante, con clase. Competitivo. Diversión a corto y largo plazo.

Debería dejarte elegir el tema musical. Si no te gustan los puzzles, ¡huye!

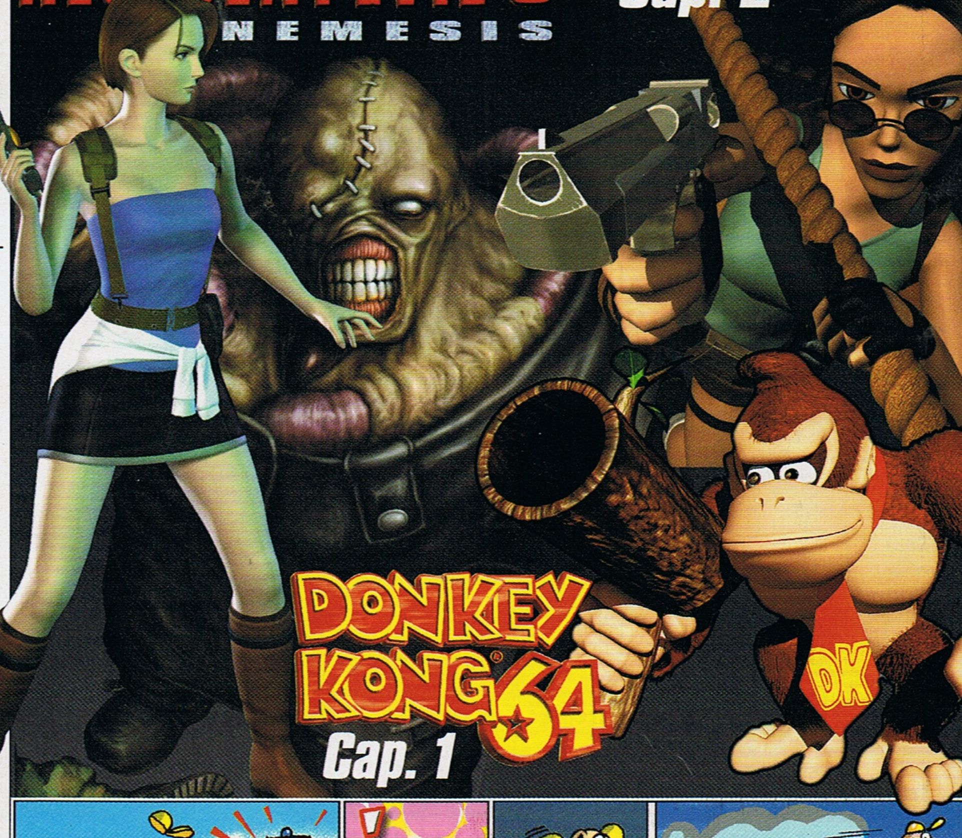
Un relajante desafío a la percepción visual, para disfrute de toda la familia. **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

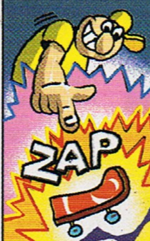


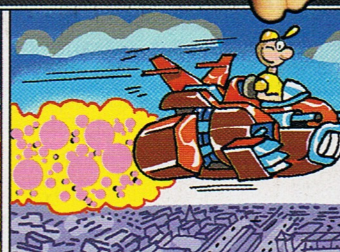
ScreenFun ¡SORTEO!

¿A que mola la guía del Donkey Kong 64? Ahh, pero dices que no tienes una Nintendo 64... Bueno, pues mándanos una carta y a ver si tienes suerte y te toca la ansiada consola.
SCREENFUN,
ref.: Nintendo 64,
apdo. de Correos 14.124,
Madrid 28080.









Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL y FAX

Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.

Los lunes y miércoles de 16 a 17 horas, y los martes, jueves y viernes de 16 a 18 horas, nuestro experto en trucos te atenderá en el 91 547 68 08. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...



¡Nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 91 542 71 60. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Como en todas las guías, te recomendamos consultarla sólo en caso de apuro. La hemos dividido por pasos, para ayudarte a no leer más de lo estrictamente necesario.

Aceite de máquina + Aceite de recambio = Mezcla de aceite

Mechero + Gasolina de mechero = Mechero

Hacia CENTRO CIUDAD

Hacia ESTACIÓN DE POLICÍA

Pólvora B 3x | Pólvora A 3x | Aceite de recambio

Pólvora B 1x | Pólvora A 1x

Balas pistola 30x

Pólvora B 1x

Hierba verde 3x

Manguera

Hierba verde 2x

Spray de 1º auxilios | Manivela (cuadrado) | Hierba azul 2x

Cinta máquina 3x

Hierba roja 2x

Escondite: Granadas 18x

Coche: Pólvora B 1x

Cinta máquina 3X | Llave del almacén | Pólvora A 2x

Escondido en Darío: Pólvora B 2x | Pólvora A 2x

Hierba verde 2x

Balas pistola 30x | Mechero

ALMACÉN (Salida)

Hierba verde 2x

Escopeta | Gasolina de mechero

Balas pistola 30x | Spray 1º auxilios

Leyenda y consejos generales

- Esta guía completa te indica el camino directo para huir de Raccon City. Nos metimos en algunos caminos alternativos, pero hay muchos rincones que nos hemos dejado fuera. Tendrás que decidir si quieres explorarlos o no. Todas las referencias direccionales que hay en el texto están hechas con respecto al mapa del juego. Consúltalo antes de tomarlas.

  En el texto se muestran todos los objetos importantes para pasar el juego, marcados en magenta. La munición y las hierbas sólo se muestran en el mapa. Los lugares donde se encuentran las notas están simbolizadas con una hoja de papel en el mapa.
- Comprueba, antes de adentrarte en una nueva sala, si está vacía: puedes escuchar los ruidos que hacen los mutantes.
- Tienes que dominar el giro de 180º y esquivar los ataques. En las luchas contra Nemesis son indispensables.
- La función de apuntado automático es una opción práctica, porque tendrás continuamente a tus enemigos bajo el punto de mira. Pero durante los enfrentamientos masivos, acuerdate de cambiar de objetivo.
- No esperes a vaciar el cargador: recarga tus armas desde la pantalla de inventario. La animación de recarga en tiempo real puede consumir unos segundos preciosos.
- No te lleves más armas o munición de la necesaria, y nunca fabriques más munición de la que vas a utilizar.
- Una buena mezcla de pólvora es AAB: con ella obtendrás 20 cartuchos de escopeta. Para cargar la Magnum utiliza la combinación CCC (que son 24 cartuchos de Magnum). Puedes conseguir pólvora C de la mezcla AB.
- Si fabricas mucha munición con la pólvora A o con la B, aumentarás la cantidad de munición que obtienes cada vez. Con el octavo uso de la pólvora A obtendrás 20 balas en lugar de 15. También puedes ganar la opción de fabricar munición mejorada, más potente.
- Las habitaciones donde se puede **salvar el juego** están señaladas con una S en los mapas. Son las llamadas zonas seguras, a las que no te seguirá Nemesis, y nunca ocultan monstruos al acecho; ¡aprovecha para tomar un respiro ahí! **Los ascensores** están señalados con una A, y los **barriles explosivos** o **las cajas de dinamita** están marcadas con **puntos rojos.**
- Los objetos menores del mapa (munición, hierbas…) son orientativos: pueden estar ¡o no! Algunos aparecen aleatoriamente, así que no te desesperes si no los encuentras. Ciertos monstruos menores también son aleatorios, así que lleva siempre alguna arma contigo. Sólo te avisamos de monstruos en el texto si hay trucos para vencerlos

Barrio residencial

1 Primer contacto con los zombis

Empieza a correr y mata al primer zombi que te impide el paso. Luego sigue adelante y habrá una secuencia de vídeo intermedia, donde entrarás al almacén. ¡Aquí es donde empieza el juego!

Sube las escaleras y entra por la puerta a la zona segura. Coge la llave del almacén. Es importante que cojas también la pólvora: convierte como mínimo uno de los paquetes en balas de pistola, las vas a necesitar. Vuelve al almacén y utiliza la llave para salir.

Mira nuestro mapa: ahora tienes que llegar a donde está marcada la escopeta y gasolina del mechero. Sabrás que vas bien porque subes unas escaleras y llegas a una zona con suelo de madera. Abre la puerta que verás allí y fíjate por dónde se va el tipo que sale corriendo (es Brad Vickers). Antes de seguirle, entra por donde ha salido y baja al sótano para hacerte con gasolina del mechero y la escopeta. Retrocede y vete por donde se fue Brad.

2 Una charla con Brad

Tras cruzar una puerta, llegarás a la pequeña zona comercial de Raccon City. Aprovecha para localizar la boutique, es donde se obtienen los uniformes especiales cada vez que te acabas el juego. Evita a los muertos vivientes a través de la calle. Al fondo, subiéndote a unas cajas, puedes obtener un mapa general de la región.

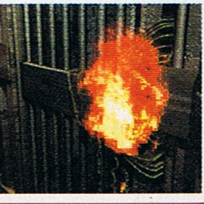
Tras la siguiente puerta puedes bajar unas escaleras a un pequeño patio, donde vuelves a ver a Brad. Síguele hasta el bar. No le ayudes en su lucha contra el zombi, él solito se las puede arreglar muy bien y tú ahorrarás munición. Después de que abandone el bar, coge el mechero. Combínalo con la gasolina del mechero para dejarlo operativo.

Luego sal por donde entraste. Sube las escaleras del patio y sigue avanzando en la misma dirección que llevabas antes de bajar al patio. En la siguiente bifurcación, toma la del norte.

3 Quema la cuerda con el mechero

El siguiente obstáculo es una puerta que se mantiene cerrada con una cuerda impregnada de aceite. Fíjate bien en el barril explosivo. Quema la cuerda con el mechero. Ojo, tendrás que esperar un poco a que termine de arder antes de poder cruzarla.

Una vez al otro lado, corre por delante de las llamas. Recuerda bien esta zona, porque en cuanto hayas conseguido la manguera deberás volver aquí para apagarlas. Puedes correr directamente hasta la puerta del este o meterte por la del norte para hacer una alto en la zona segura. Continúa luego por la calle en dirección norte, hasta la estación de policía, e intenta entrar en ella. Sabrás que vas bien porque por el camino verás una boca de incendios rota, que suelta agua como un surtidor.



Ábrete paso con el fuego purificador.

4 Un mutante de la talla XXL

Al intentar entrar, habrás visto que Nemesis hace su primera aparición, y te hace una demostración de lo que planea hacer contigo, gracias a la inestimable colaboración de Brad Vickers.

El juego te da dos posibilidades: luchar contra el monstruo o huir hacia la estación de policía. Si es la primera vez que juegas, lo mejor es que evites el combate. Si ya tienes alguna de las armas extra (que se obtienen en el minijuego de los mercenarios), puedes hacerle frente. Si le derrotas, conseguirás el primer objeto especial: el primer componente de la pistola STI Eagle. También tendrás la ocasión de conseguir la tarjeta S.T.A.R.S. del cadáver de Brad. Luego ve a la estación de policía.

Estación policía 1F



Nemesis sujeta a Brad Vickers mientras te ofrece su mejor sonrisa.

5 La estación de policía

En la sala de entrada encontrarás un plano general y un ordenador, que sólo podrás utilizar con la tarjeta S.T.A.R.S. Así obtendrás un código numérico que necesitarás luego. Este código es aleatorio cada vez que juegas, así que no podemos decirte aquí cuál es. Si todavía no tienes la dichosa tarjeta, tendrás que ir a por ella (oriéntate con nuestro mapa, está muy bien señalado).

Si ya tienes el código, vete a la habitación donde está la piedra azul (ver mapa), que está dentro de un cajón. Usa el código para abrir otro cajón que hay en esta misma habitación, el cual guarda la llave emblema (la llave S.T.A.R.S.) dentro. Ambos cajones se distinguen del resto por una luz roja parpadeante.

A la vuelta de la esquina de la sala siguiente donde obtuviste la llave emblema y la piedra azul, hay una sala segura. No dejes de visitarla para obtener sus objetos y para guardar lo que te sobre en el baúl de objetos (quédate con la llave emblema). Recomendamos salvar la partida ahora. Luego vete escaleras arriba hasta el segundo piso. Desde allí, vete a la oficina S.T.A.R.S. y entra gracias a la llave emblema.

6 ¿Lanzagranadas o Magnum?

En la oficina S.T.A.R.S. encontrarás un montón de objetos interesantes y útiles. Entre ellos está la ganzúa, que te servirá para abrir los cerrojos sencillos, así como una Magnum o un lanzagranadas. Una de estas dos armas se encuentra en el armario de metal junto al aparato de radio. Puede ser una u otra, eso es aleatorio. No te preocupes, porque ambas son útiles y la otra la encontrarás más tarde. Sal fuera, baja las escaleras e intenta ir a la salida.

Bueno, ya te habrás dado cuenta de que Nemesis ha vuelto. ¡Esperamos que hayas disfrutado del susto! Aunque puedes luchar y obtener otro objeto especial, nuestro consejo es que huyas en cuanto lo veas. Te perseguirá durante varias salas, pero ten en cuenta que, nada más entrar en una, no puede aparecer hasta que no te separes de la puerta. Consulta el mapa para saber exactamente a dónde tienes que ir para salir de aquí.

7 Atravesando Raccon City

¡Otra vez en la calle! Ahora dirígete dirección sur hasta que llegues a una puerta cerrada al oeste, que ahora ya puedes abrir con la ganzúa.

Sigue avanzando y no pierdas la calma. No revientes el barril explosivo que encontrarás por aquí; no te hace falta. Tampoco dejes de examinar el cadáver que encontrarás por el camino. Tras la siguiente puerta, al sur, hay manguera anti-incendios. Todavía no puedes sacarla, ya que necesitas una llave inglesa, pero recuerda dónde está para más tarde. Sigue adelante. Detrás de la próxima puerta, en una especie de aparcamiento con coches, hay otra puerta que da a un garaje. Ve por ahí.

Dentro del garaje encontrarás el cable de corriente conectado a un coche y una puerta que da a una sala segura **(nota: estamos en el plano *centro ciudad* de la página siguiente).** Ve allí para vaciar tus bolsillos en el baúl de objetos y tener así más espacio en tu inventario. Llévate la ganzúa y salva la partida si lo deseas.

Detrás del siguiente tramo de la calle se encuentra un callejón con material de construcción y un plano general de la zona. En esta zona hay dos tramos de escaleras, uno grande y otro pequeño. Sube por el pequeño y cruza la siguiente puerta. Ni te acerques al tramo grande, que te lleva a un ascensor no operativo, porque no tiene batería. La conseguirás más adelante, así que procura acordarte de dónde está.

A continuación tienes dos posibles rutas: puedes dirigirte al noreste, hacia el restaurante, o ir hacia el oeste, a la editorial de prensa. Dependiendo de lo que decidas, cambian algunos encuentros con monstruos y personajes. La piedra verde puede estar en la segunda planta de la editorial o bien en el sótano del restaurante. Nosotros iremos primero al restaurante.

8 El restaurante

Métete en el restaurante. De camino, encontrarás una zona con estatuas y una especie de paneles de piedra en una pared (es un puzzle). Acuérdate de dónde está, que luego vendremos aquí otra vez. No tiene caso que intentes sacar ahora el compás de bronce, saldrá un chorro de agua electrificada que te impedirá salir.

En la parte trasera del restaurante hay un armario que se puede abrir con la ganzúa. Dentro hay un gancho con el que puedes levantar una trampilla del suelo, que se encuentra a unos pasos de allí. Finalmente, entra en escena el guapo Carlos Olivera; apenas acabáis de conoceros cuando Nemesis se apunta a la reunión.

Ahora tienes que escoger: huir al sótano o esconderte en la cocina. Recomendamos huir al sótano. Una vez abajo, busca el agujero de ventilación para escapar: ¡hazlo rápido, no hay mucho tiempo y estáis en una ratonera! Si pierdes el tiempo, tendrás que subir por las escaleras, y Nemesis te espera arriba. Ten en cuenta que, si matan a Carlos, el juego finalizará. El caso es que, al acabar toda esta historia, tienes que salir del restaurante por la puerta del oeste.

9 La editorial de prensa

Un estrecho callejón te lleva al oeste, y una puerta del norte te lleva a otra sala segura, donde encuentras una manivela oxidada (¡ah, otro clásico de los *Resident Evil*!). Ahora has de volver al callejón y cruzar la puerta del oeste para llegar a otro tramo de la carretera. Pasa junto a los coches abandonados hasta la editorial, al norte. Si te están persiguiendo, aquí dentro estarás a salvo (por ahora).

Empuja la pequeña escalerita debajo de la caja de la pared, junto a la máquina expendedora. Súbete encima, dale al interruptor para restablecer la electricidad; así podrás darle luego al otro interruptor que hay a la derecha y ganar el acceso a la oficina.

Sube las escaleras para ir allí, ¡y cuidado con las llamas! Si la piedra verde no está aquí, tendrás que buscarla en el sótano del restaurante. En cuanto tengas la piedra, sal de la oficina, baja las escaleras y huye del edificio.



Empuja la escalerilla debajo de la caja del interruptor y súbete encima.

10 La puerta hacia el este

Con la piedra verde y la piedra azul puedes resolver el acertijo del reloj parado. Sólo hay que colocarlas en las ranuras vacías, y así podrás cruzar las puertas que están a su lado y seguir adelante. Asegúrate de que llevas contigo la manivela oxidada que encontraste en la sala segura. Llévate también la escopeta y una buena provisión de cartuchos. Detrás de la puerta hay un corredor y una puerta al norte que da a una estatua, pero que todavía no es accesible. Sigue adelante sin prestarle atención.



Coloca aquí ambas piedras preciosas para abrir la puerta.

Estación policía 2F



Mikhail es el mejor personaje para el juego de bonus.

Texto: M. Martín

Spray 1º auxilios · Pólvora A 3x · Aceite de máquina
Llave inglesa
De Carlos: Granadas de fuego 6x
Hierba roja 2x
Spray 1º auxilios · Cinta máquina 3x
Hierba verde 3x · Libro de bronce · Batería
Piedra verde · Pólvora A 2x
Pólvora A 2x · Hierba verde 2x
Gancho
Compás bronce
Centro ciudad
Cartuchos 14x · Hierba verde 2x
Coche: Pólvora B 1x
Cartuchos escopeta 7x · Manivela (oxidada)
Balas pistola 30x
En coche: Granadas 6x
Pólvora A 1x
Balas pistola 30x
Balas pistola 30x · Cinta máquina 3x
Hierba roja 2x
Fusible · Magnum o... · ...lanzagranadas · Pólvora B 3x
Cable de corriente · Hierbas azules
Hacia BARRIO RESIDENCIAL

11 Reunión en el tren

Ve hacia el oeste, hasta que llegues a una bifurcación. Una vez allí, escoge el camino hacia el sur. Después de pasar algunas calles llegarás hasta un tren parado. Para ponerlo en marcha necesita una mezcla de aceite, el fusible y el cable de corriente para funcionar. (Este último ya deberías tenerlo)

Dentro del tren te encuentras con Carlos, Mikhail y Nicholai. Carlos te dará una prenda de vestir que incrementa en dos el número máximo de objetos que puedes llevar en el inventario. Coge la llave inglesa, sal del tren y vuelve a la bifurcación de caminos. Sigue ahora el camino en dirección al norte y llegarás a una gasolinera.

Nota: también puedes, en vez de ir primero hacia el sur, tomar directamente la bifurcación que lleva al norte y llegar así a la gasolinera antes de encontrarte con carlos en el tren. Da igual, porque aunque lo hagas así, luego hay que volver a por la llave inglesa, sin la cual no se puede seguir adelante. Nuestra recomendación es ir primero al tren y luego a la gasolinera para ahorrar tiempo.

12 La gasolinera

La persiana metálica está bajada, lo que te impide entrar en la gasolinera. Utiliza la manivela oxidada en el mecanismo de apertura y... ¡no, no se abre, sino que la manivela se rompe! Tendrás que usar la llave inglesa para hacer girar el pedazo que queda incrustado en el mecanismo.

Dentro encontrarás un cuadro de mandos con unas teclas y unas luces rojas. Toquetea las teclas hasta que consigas que se encienda sólo una luz cada vez. Después de conseguirlo tres veces, ya estará hecho.

Obtendrás el aceite de máquina, pero el bote está a la mitad. Necesitas combinarlo con el aceite de recambio, que aún no tienes.



Usa la llave inglesa en la manivela rota para abrir la persiana.



Aunque suene tonto, ¡lo cierto es que basta con toquetear los botones al azar durante un rato para resolver este puzzle!

Mezclar munición

¡Vas a acabar harto de buscar pólvora por todo el juego! Ahórrate el esfuerzo de andar haciendo experimentos y consulta esta tabla para ver lo que sucederá cuando fabriques munición con cada tipo y/o mezcla de pólvora. Si tienes seis granadas, pueden combinarse con la pólvora.

Tipo de pólvora	A	B	C	AA	AAA	AAB	BB
Resultado	15 Balas de pistola	7 Cartuchos escopeta	10 Granadas	35 Balas de pistola	55 Balas de pistola	20 Cartuchos escopeta	18 Cartuchos
Combinación con 6 granadas	6 Granadas de fuego	6 Granadas de ácido	6 Granadas de hielo	12 Granadas de fuego	18 Granadas de fuego	–/–	12 Granadas de ácido

Tipo de pólvora	BBA	BBB	CC	CA	CB	CCC
Resultado	60 Balas de pistola	30 Cartuchos escopeta	10 Granadas de hielo	10 Granadas de fuego	10 Granadas de ácido	24 Balas de Magnum
Combinación con 6 granadas	–/–	18 Granadas de ácido	12 Granadas de hielo	–/–	–/–	18 Granadas de hielo

13 El puzzle de bronce (dos piezas)

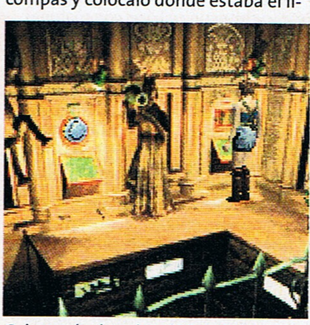
Ahora toma el camino de vuelta al restaurante. Recuerda el efecto de dispersión de la escopeta para darle a muchos blancos apiñados a la vez. Ve a la habitación del mapa donde hemos marcado la localización del libro de bronce y la batería. La puerta se abrirá sola al acercarte. Examina la estatua para conseguir el libro de bronce.

Sigue tu camino hacia el restaurante, hasta la zona del puzzle que te decíamos antes. Allí podrás encajar el libro de bronce en la primera ranura, a la derecha de la pantalla, y hacerte con el compás de bronce que hay a tu izquierda.

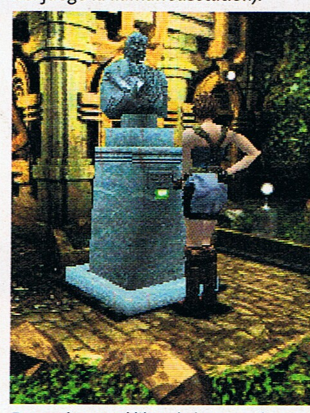
Vuelve donde la estatua con el compás y colócalo donde estaba el libro de bronce. Así activarás el mecanismo que hace girar la estatua y te descubre la batería.

Vete con la batería al callejón con material de construcción, y desde ahí toma las escaleras grandes hasta el ascensor que no funcionaba (te lo mencionábamos antes en la caja de texto nº 7, *Atravesando Raccon City).*

Pon la batería en el ascensor y desciende a la estación electrónica. Ve hacia la estación eléctrica (en el mapa del juego la llaman *substation).*



Coloca a la derecha el libro de bronce para poder sacar el compás de bronce que hay a tu izquierda.



De aquí sacas el libro de bronce y luego colocas el compás para sacar la batería. ¡Ni que fuera un tesoro escondido!

14 La estación eléctrica

En la estación eléctrica toparás con una caja de mandos que se alimenta de energía a través de un terminal secundario. Ve ahí para poder operar la caja de mandos manualmente. El objetivo ahora es fijar un valor de corriente que abra las dos puertas.

Cada puerta se abre con una corriente distinta, y si examinas los carteles que cuelgan de cada una tendrás una pista (una es de 120 V y la otra, de 20). Con los interruptores rojos aumentas el valor de corriente, mientras que los azules la disminuyen. Si no te apetece pensar, sigue leyendo: la solución la tienes a continuación.

La primera puerta se abre con rojo, azul, azul, azul, y la segunda con azul, rojo, azul, rojo. La habitación de la izquierda contiene el fusible, mientras que la derecha te recompensa con el deseado lanzagranadas o la Magnum, según el arma que tengas.

Coge primero el fusible. Al salir tendrás que tomar una decisión: escapar o subir la potencia eléctrica.

¿La huida? No te la recomendamos. ¿Es que quieres dejarte el arma de la segunda habitación? También es verdad que puedes volver a por ella, pero supone mucho esfuerzo y corres el riesgo de que aparezca otra vez Nemesis. La opción de aumentar la corriente eléctrica es más recomendable, ¡y más divertida también! Luego puedes coger el arma de la segunda habitación sin problemas.

Si no escoges ninguna de las dos opciones, tendrás que abrirte camino a tiros, con el consecuente malgasto de munición, llanto y rechinar de dientes. ¡Tienes que darte más prisa a la hora de tomar esas decisiones!

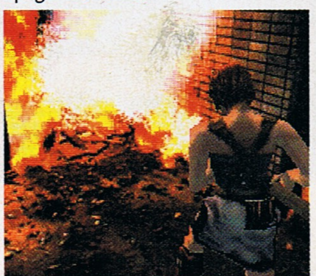

Tras operar el terminal secundario (abajo, a la derecha), cambia los voltajes en la caja de mandos de la izquierda.

15 Combate las llamas

Si quieres, puedes tomar el largo camino hasta el tren para montar el fusible y el cable de corriente. La conversación que mantienes con Mikhail te resultará bastante interesante...

Si lo que quieres es acabar el juego en un tiempo récord, pasa de esa secuencia y vete directamente a donde estaba la manguera. Desatorníllala con la llave inglesa para hacerte con ella. **(nota:** consulta el mapa *barrio residencial* de la página anterior si no te acuerdas de dónde estaba) Una vez tengas la manguera, has de ir al callejón con fuego (donde encontraste a los primeros perros del juego, ¿recuerdas? En la caja de texto nº3 de esta guía hablábamos de esta zona).

Cuando llegues, enchufa la manguera a la goteante boca de incendios de la pared. Jill se ocupará de apagar las llamas.


¡Si es que esta chica sabe hacer de todo!

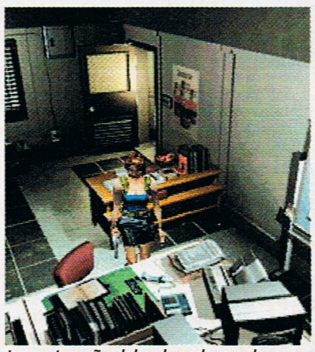
16 La oficina de ventas

El camino que está libre ahora te lleva a la oficina de ventas, donde consigues la manivela cuadrada. Con ella puedes abrir la persiana metálica del patio de la parte de atrás del bar, (En el patio que describíamos en la caja de texto nº2 de esta guía). Ahí encontrarás la munición que señalamos en nuestro mapa. También puedes ir al almacén del principio. Dario se ha ido de su escondite, pero se habrá dejado olvidados algunos extras. De todos modos, es opcional ir a estos sitios. Lo importante es ir a la oficina de ventas. Dentro, Murphy Seeker se está convirtiendo en un zombi. Dependiendo de decisiones anteriores, te encontrarás con Carlos o Nicholai.

Encima de la mesa hay un mando a distancia: úsalo para ver un anuncio. Apunta el nombre del producto de Umbrella, que estará a la venta en breve (el nombre cambia con cada partida, así que no te lo podemos decir con seguridad). Escribe el nombre como contraseña en el ordenador para abrir la puerta y seguir adelante. Encontrarás el aceite de recambio, que has de combinar con el aceite de máquina; así obtendrás mezcla de aceite para el tren. Ahora tienes que salir subiendo las escaleras.

Hay un truco para los zombis del pasillo: si disparas a las válvulas de vapor, el efecto será parecido al de una caja explosiva. Pero asegúrate de que están bien apiñados en las cercanías para aprovechar bien el efecto, ya que dura poco tiempo. ¡Es una buena manera de ahorrar munición!

Como ya tienes todo lo que necesitas para ponerlo en marcha, lo siguiente es dirigirse hacia el tren.


La contraseña del ordenador es el nombre del nuevo producto de Umbrella.

Objetos de Nemesis

Cada vez que derrotes a Nemesis, podrás hacerte con uno de estos objetos. El orden es importante, de manera que no obtendrás el séptimo objeto si antes no lo has derrotado seis veces. ¡No lo intentes en tu primera partida!


1ª victoria: EAGLE-parte A
Combina estas piezas con la EAGLE parte B (ver abajo.), para conseguir el STI EAGLE.


2ª victoria: EAGLE-parte B
Combina estas piezas con EAGLE-parte A, para conseguir el STI EAGLE.


3ª victoria: caja 1ºauxilios 3x
Con tres sprays de primeros auxilios, que sólo ocupan un espacio en el inventario.


4ª victoria: M37-parte A
Combina estas piezas con M37-parte B (ver abajo), para conseguir la M37 del oeste.


5ª victoria: M37-parte B
Combina estas piezas con la M37-parte A, para conseguir la M37 del oeste.


6ª victoria: caja 1ºauxilios 3x
Además, estas cajas pueden rellenarse con los sprays que encuentres.


7ª victoria: munición ilimitada
Úsalo para cargar un arma con munición ilimitada.

Escoge a Nicholai en el juego de bonus si buscas un duro desafío

17 Camino al tren

Ahora es un momento tan bueno como cualquier otro para conseguir la munición de la que te hablábamos antes. Si no has ido todavía a la gasolinera, tendrás que pasarte por ahí antes de volver al tren. No olvides mezclar los aceites en cuanto los tengas.

Hay una pequeña sorpresa por el camino, y te ves metida en una situación peliaguda: un agujero se abre bajo tus pies y estás a punto de caer, al tiempo que unas cajas que caen amenazan con golpearte. ¡Rápido, elige una manera de evitarlas!: trepar o dejarte caer abajo.

Lo más sensato aquí es trepar y seguir tu marcha hacia el tren. El salto al vacío es una solución estéril. Realmente no vale la pena ir al agujero; para lo único que sirve es para darte un indicio de lo que se avecina después. Puedes salir por unas escaleras. Recuerda que lo que tardes en completar el juego afectará a tu puntuación final, así que esta opción no es nada recomendable. No te canses disparando ahí abajo.

Si no eliges nada, el resultado es el mismo: caerás al fondo del agujero y, para colmo, te habrás hecho daño al golpearte con las cajas.

18 Siguiendo hacia el tren

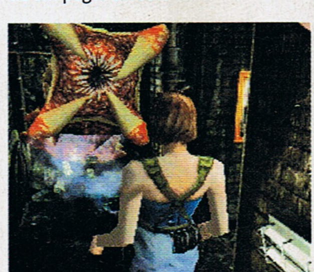
En tu camino al tren deberías hacer una pequeña pausa cerca del restaurante: salva el juego y asegúrate de que llevas el fusible, el cable eléctrico y la mezcla de aceite (es la mezcla de aceite de máquina y de recambio). También te recomendamos que te lleves algunos restauradores de salud.

En el callejón, en la bifurcación en forma de 'Y', vuelve a atacarte Nemesis. Puedes abatirlo para obtener el siguiente objeto especial de la lista o evitarlo, lo cual no será fácil dado que tienes que seguir el camino hacia el sur, que es por donde aparece. Antes de conseguir llegar al tren, tendrás que vértelas con un peligroso adversario en un subterráneo. ¿Te acordaste de salvar el juego como te recomendamos?

19 Toreando al gusano

El subterráneo es un pasillo que va de este a oeste, con dos alcobas laterales en cada extremo. En dichas alcobas hay unos interruptores que, una vez pulsados, activan un tercer interruptor en el pasillo, el cual hace bajar una escalerilla que conduce al exterior.

El problema es el gusano que intenta morderte cada vez que te acercas a los interruptores. Los de las alcobas laterales se pueden pulsar sin muchos problemas: si eres rápida, podrás hacerlo sin que al gusano le dé tiempo a morderte. El interruptor de la escalerilla es más problemático, pero tiene truco. Acércate (andando de espaldas) a la zona por donde apareció el gusano la primera vez. En cuanto aparezca, echa a correr hasta el interruptor de las escalerillas, púlsalo y sube por las escalerillas. ¡Puedes escapar de este sitio sin pegar un solo tiro!


¡Muévete! Eres más rápida que él.

20 ¿Todo preparado para la huida?

Por fin en el tren tendrás que utilizar el fusible, el cable de corriente y la mezcla de aceite (la mezcla de aceite de máquinas y de reserva) en el panel de control para que Carlos pueda poner en marcha el vehículo.

Bueno, ¿qué esperabas? Ésta era una ocasión muy evidente para los programadores del juego. ¡Nemesis ataca durante el trayecto! Abatirlo aquí es muy difícil, porque hay muy poco espacio para moverse. Si aun así quieres intentarlo, utiliza tu mejor arma, preferiblemente el lanzagranadas con munición de hielo. Dispara una vez a Nemesis y esquiva después su primer ataque pulsando la tecla R1 y el botón de acción. Corre hasta el otro lado de la sala y vuelve a dispararle. Esquívale otra vez y corre.

Tienes que volver a repetir este jueguecillo hasta que caiga al suelo. Después bastarán entre siete y doce aciertos con las granadas, según el tipo de munición empleada.

Hay otra alternativa mucha más razonable al enfrentamiento directo: nada más ver aparecer a Nemesis, date la vuelta y sal por la puerta que hay a tu espalda. A partir de ahí, Mikhail se ocupará de él.

Ahora toma una decisión: pulsar el freno de emergencia o saltar por la ventana. Sea cual sea la opción que elijas irás a parar al campanario, pero la zona exacta de llegada cambia. Si escoges la opción del freno de emergencia, llegarás a la sala que hemos marcado con un '1'. Si escoges la otra, llegarás a la zona marcada con un '2'. Recomendamos tirar del freno.

Munición minas 6x · Bola obsidiana · Bola cristal · Bola de ámbar · Rueda de oro · Granadas 6x · Hierbas azules · Lanzaminas · Spray 1º auxilios · Granadas 6x · Cinta máquina 3x · Granadas 6x · Spray 1º auxilios · Llave campanario · Pólvora A 2x · Pólvora B 2x · Pólvora A 2x · Llave campanario · Hierba verde 3x · Hierba azul 2x · Pólvora B 2x · 1 · 2 · S · S

Campanario 1F





21 La torre del campanario

[illegible] tirado del freno de emergencia, [illegible]urarte a reunir unas hier[illegible] la parte del oeste. Si [illegible]

[illegible] está cerrada; ten[illegible] este. Llegarás a [illegible] con un piano, sólo que es[illegible]cia del primer *Resident* [illegible] demostrar su talento [illegible] ¡Una pena! Ve por la puerta [illegible] para llegar a la capilla/zona [illegible] y hazte con la primera llave del [illegible].

Aprove[illegible]nar en el baúl de objetos [illegible]

De vuelta [illegible]tación de música, corre hacia [illegible] norte para llegar a un comed[illegible] puedes pasar a la sala de e[illegible], donde hay unas grandes esca[illegible] que llevan al mapa *campanario 2F*. No las subas todavía. Sobre la mesa encontrarás un plano general de esta zona. Las dos cajitas de las esquinas del norte de esta sala hacen sonar la misma melodía, pero una de las dos variantes suena algo distorsionada... Es una pista para uno de los puzzles del campanario.

Ahora, atraviesa la puerta del este para entrar en biblioteca, y de allí ve a la sala del sur (una sala segura). Cruza la habitación y toma la puerta sur. En la habitación a la que llegas hay un cuadro, que se suelta de su sujeción y revela el escondrijo de otra llave del campanario.

Nota: si elegiste saltar del tren en vez de activar el freno manual, no deberías tener muchos problemas para reunir estos objetos. Sal de la habitación en la que apareces y luego vuelve a entrar para que se suelte la sujeción del cuadro y te puedas hacer con la llave del campanario. Procede después a conseguir los otros, invirtiendo el orden de estas instrucciones.

22 El camino a lo alto de la torre

Ahora hay que subir por escalera grande (llegarás al mapa del campanario 2F, ver mapa) y alcanzar la puerta al final del corredor, que te lleva a un balcón.

Si estás teniendo problemas con el comité de recepción que hay arriba, prueba con pegarte un sprint hasta la puerta. Debería funcionar. También puedes disparar a una caja explosiva.

En el balcón hay que bajar una escalera usando la llave del campanario y así subir al piso tercero (campanario 3F en nuestro mapa)

Allí hay una caja de música grande y una rueda de plata dentada, que debes coger. Haz sonar la caja de música y ordena los seis segmentos (arriba o abajo) para que suenen como la melodía. ¡Si tienes problemas auditivos, tendrás que pedir a alguien que te ayude!

Si has hecho todo bien, obtendrás la cadena chronos. Combínala con la llave del campanario para obtener la llave chrono. Además te darás cuenta de que en el mecanismo del reloj falta una rueda dentada. Baja las escaleras.


No es un puzzle difícil, pero sí aleatorio. ¡No podemos ayudarte a resolverlo!

23 Una lucha sencilla

Vuelves a encontrarte con una elección: encender los faros o usar el cable. Si te decantas por los faros, cegarás a Nemesis con la luz y se caerá por la barandilla. Recomendable.

Lo del cable también es bueno, y te vale un objeto especial. No elegir nada es lo peor que puedes hacer, porque tendrás que luchar con un Nemesis a pleno rendimiento.

24 Las tres diosas del tiempo

Dirígete a la biblioteca en el piso de abajo, y abre la puerta del norte con la llave chronos. Cruza el corredor hasta la siguiente habitación.

¿Problemas con las arañas? Prueba a intentar hacer lo mismo que la otra vez: corre sin enfrentarte a ellas.

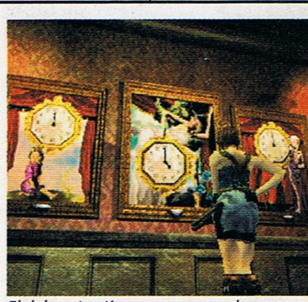
En la próxima habitación hay tres cuadros colgados de la pared, cada uno con un reloj. Las tres pinturas representan a las diosas del pasado, presente, y futuro. También hay tres estatuas, donde puedes hacerte con tres piedras: una bola de ámbar, una bola de obsidiana y una bola de cristal. Hay que colocar las bolas debajo de los cuadros de tal manera que el reloj del medio se ponga en las 12:00.

Te avisamos de que es un puzzle un poco dificililllo, y la hora inicial del reloj central es diferente en cada partida. Usa la siguiente tabla para ayudarte a resolverlo; la recompensa a tus esfuerzos es la rueda de oro dentada.

	Pasado	Presente	Futuro
Cristal	- 1 hora	+ 1 hora	+ 2 hora
Obsidiana	- 2 horas	+ 2 horas	+ 4 horas
Ámbar	- 3 horas	+ 3 horas	+ 6 horas

Combina la rueda de oro con la de plata para obtener la rueda de chronos. Vuelve al piso tercero del campanario y coloca la rueda de chronos en el mecanismo donde faltaba. Las campanadas servirán para que el helicóptero de rescate venga a buscaros a ti y a Carlos.

Si; en teoría, ése debería ser la feliz conclusión de la aventura de Jill, pero haznos caso y, por si acaso ocurre algún imprevisto, salva la partida antes de salir de la habitación. Coge también unos cuantos restauradores de salud del baúl de objetos y échate al hombro tu mejor arma y munición. ¡Toda precaución es poca!

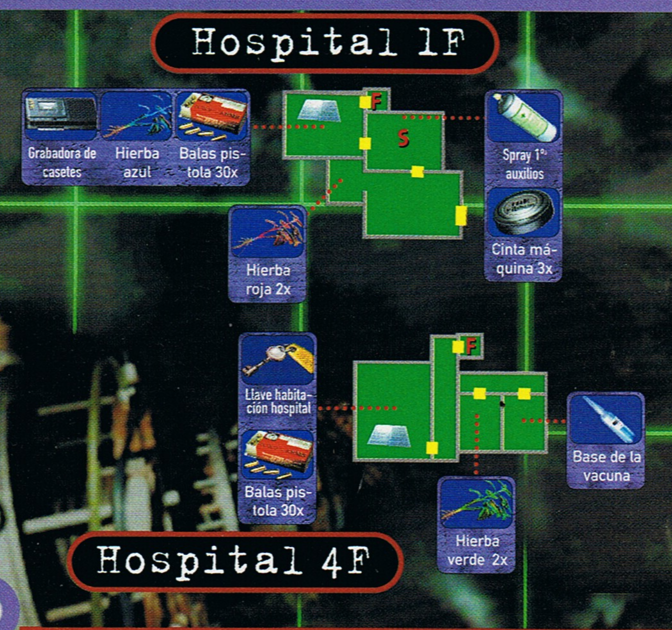

El del centro tiene que marcar las 12:00.

Campanario 2F



Campanario 3F

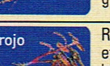
Hospital 1F



Hospital 4F

Mezclas de hierbas

Para utilizar las valiosas hierbas de forma efectiva deberías echar un vistazo a esta tabla de mezclas. Un spray de 1os auxilios te pone a tope de vida y te cura el veneno.

Tipo hierba	Efecto	Tipo hierba	Efecto
 verde	Recupera el 25% de tu energía de vida (50 HPs).	 verde + verde	Recupera el 50% de tu energía de vida (100 HPs).
 azul	Antídoto contra veneno (arañas gigantes, p. ej.)	 verde + azul	Recupera el 25% de tus puntos de vida y cura el veneno.
 rojo	Refuerza el efecto de la hierba verde.	verde + rojo	Recupera el 100% de tus puntos de vida (200 HPs).

Tipo de hierba	Efecto
 verde +  verde +   verde	Recupera el 100% de tus puntos de vida (200 HPs).
 verde +  rojo +  azul	Antídoto contra veneno, recupera el 100% de tus puntos de vida.

25 Jill, ¿también mutante?

El enfrentamiento con Nemesis es doblemente complicado, porque como te ha inoculado el virus, no puedes saber tu estado de salud exacto. Te recomendamos que uses una hierba verde cada vez que encajes dos impactos. Obviamente, lo ideal sería esquivar todos los ataques, ¡así que muévete rápido!

Una posible táctica durante la lucha, que a nosotros nos ha funcionado, es la siguiente: en cuanto puedas controlar a Jill, gírate y corre. Dispara una vez y espera su respuesta. Esquiva, gira y corre para coger distancia otra vez. Vuelve a disparar. Repite el proceso hasta que el megamutante se encuentre tirado en el suelo.

A partir de ahí, vaciarle un cargador de Magnum debería ser suficiente para poner fin al combate. Pero los problemas de Jill sólo han empezado...

26 Carlos al rescate

Recapitulemos: Carlos ha llevado a la gravemente enferma Jill a la capilla. Tu objetivo es controlar al chaval para salvar a Jill. Sus armas son mediocres, pero aguanta más daño que ella.

Ve a la habitación con los tres cuadros de reloj (donde el puzzle de las bolas), y una vez allí, mueve la gran campana que reposa en el suelo (Jill no era lo bastante fuerte para hacerlo). Así podrás salir.

Si por el camino te estás encontrando con monstruos, ¡no luches! Es mejor que pases de largo y evites el enfrentamiento. Ya habrá tiempo para pegar tiros, tranquilo.

27 En el hospital

En la calle hay tres puertas. La del norte te lleva al parque (está cerrada), la del medio sólo la puede abrir Jill con su ganzúa y la del oeste te lleva al hospital. El letrero de la puerta dice algo así como: "Abierto de 9 a.m. a 7 p.m., o en casos de emergencia". De acuerdo, ¡esto es una emergencia! ¡Tira para dentro!

Métete en la primera puerta que encuentres para llegar a una habitación segura y salvar tu progreso. En la siguiente sala está el plano general del hospital y la grabadora de casetes. Con ella puedes abrir el cerrojo de reconocimiento de voz del ascensor.

En principio no importa que vayas al 4º piso o que bajes al sótano. Elige tú mismo por dónde quieres empezar.

Por cierto, a los dos hunters de la entrada puedes matarlos o tratar de evitarlos, según como lo veas. ¿Que por qué no te hemos avisado antes? Es que así es más emocionante...

28 Hospital: 4º piso (4F)

Toma el primer pasillo que sale hacia el este y entra en la primera habitación que encuentres. Al examinar el cadaver te darán una combinación de tres cifras (son aleatorias). Anótalas. También hay un pequeño armario de cajones; fíjate en su posición exacta respecto a la cama.

La otra puerta del pasillo del ascensor lleva a una sala cuyos ocupantes varían según el piso que hayas elegido primero. Si antes estuviste en el sótano, toparás con un hunter. De lo contrario te encontrarás con Nicholai.

Busca la llave de las habitaciones de pacientes y abre con ella la otra puerta del pasillo lateral. Empuja el armario de cajones para colocarlo en el rincón opuesto al que viste antes. Utiliza la cama como punto de referencia. Si te equivocas, sal y vuelve a entrar, así podrás volver a intentarlo.

Si todo sale bien, el cuadro se descolgará y revelará una caja fuerte. Para abrirla, tienes que introducir el código de tres cifras que anotaste antes.

En su interior está la base de la vacuna. ¡Aguanta, Jill, ya queda poco!


Empuja el armarito con ruedas hasta los rincones correspondientes.

29 Hospital: 3er sótano (3B)

Corre por el corredor hasta la primera habitación. Si no has vistado antes el 4º piso, te encontrarás con Tyrell Patrick, que se muestra menos ágil que de costumbre...

Aquí es difícil perderse: las habitaciones están una detrás de otra. Coge el medio base de la estantería y dirígete a la máquina sintetizadora de productos químicos. Utiliza ahí el medio base que cogiste antes; luego tendrás que resolver un puzzle para obtener el resultado deseado:

palanca I (abajo) – [illegible] –
palanca III (abajo)
palanca A (abajo) – [illegible]

Basta con que actives [illegible] que te señal[illegible] com[illegible] otras est[illegible] po[illegible] troduc[illegible] sido [illegible] dras el medio de la vacun[illegible] con la base de vac[illegible] tan[illegible] es la vacuna [illegible] ta que salvará la vida [illegible]

[illegible] corre hast[illegible] y sal de aquí.



Hospital 3B




Métete en el papel de Carlos y salva a Jill de su trágico destino.

30 ¡Salvada!

Sólo tienes seis segundos para alcanzar la puerta principal y escapar después de encontrar la bomba. Deberías poder hacerlo sin problemas.

Ahora sólo tienes que deshacer el camino andado para volver hasta donde dejaste Jill y administrarle su vacuna. Así volverás a manejarla.

En cuanto te encuentres a Nemesis, lo más prudente es evitar el enfrentamiento y correr hasta tu destino sin luchar contra él. Aunque consiguieras matarle con tu ametralladora, Jill tendrá que pelear con él luego igual. Si has estado derrotándolo de manera consistente en todas las ocasiones anteriores, ahora Jill debería conseguir el último de los objetos especiales.



Parece que la higiene y el aseo personal es lo último que te preocupa después de convertirte en zombi...

34 Escoge el camino

Te recomendamos salvar ahora la partida en un fichero aparte.

Dirígete a la puerta cerrada que había al final del camino que salía del parque hacia el este, cruzando el puente de madera. Ábrela con la llave del parque y avanza hasta llegar a un puente colgante de madera.

¿Te habías olvidado ya de Nemesis? Vuelves a encontrarlo aquí y tienes que tomar una decisión importante: o intentas empujarle para que caiga del puente o saltas tú misma. Tu decisión no sólo influye en el camino que has de tomar para llegar a la fábrica abandonada, sino también en el final del juego. Lo más fácil es que saltes tú del puente. El resto de la solución completa está dirigida a esta elección. Pero para variar, cuando vuelvas a pasarte el juego, deberías intentar darle un buen empujón a Nemesis, ¡y a ver qué pasa!

31 Una visita al parque

Ahorra corre con Jill en dirección al hospital, pero no te olvides de llevarte la ganzúa. Abre la primera puerta de la calle, que te lleva a una sala segura de salvar. Hazte con la llave del parque.



Después de colocarlas así, sólo tienes que darle al botón de start.

Con esta llave podrás abrir la última de las tres puertas de la calle, que te llevará al parque. Avanza por el este y baja las las escaleras hasta llegar a un puente de madera. Al otro lado encontrarás otra llave de parque en un cadáver. ¡Tirotea libremente todo lo que te encuentres por el camino!

Vuelve a la entrada del parque y abre la puerta del oeste. Al otro lado encontrarás el mapa los alrededores del parque. Resuelve luego el puzzle de la caja de mandos.

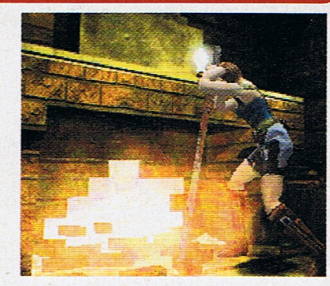
Sólo tienes que colocar las cuatro ruedas dentadas como en la imagen, para que salga el agua del depósito.

Baja al canal, crúzalo rápido y sube por las escaleras para llegar a tu próximo destino, el cementerio. Caray, ¿crees que habrá algún zombi suelto por ahí?

32 En el cementerio

La única puerta que puedes abrir te llevará a un cobertizo, donde verás un tubo de hierro. Además hay una zona segura para salvar aquí al lado. Ve ahí y saca el mechero del baúl de objetos. (asumiendo que lo hayas guardado ahí y no lo lleves ya encima, claro).

Prende fuego a la leña de la chimenea de la habitación donde estaba el tubo de hierro, y rompe con él el muro que se encuentra detrás. Así llegarás a una habitación secreta, en la que se encuentra otra llave del parque. Sal y vuelve a la habitación segura para salvar el juego, coger un par de restauradores de salud y fabrica munición para tu arma favorita. Sal del parque.



Con el tubo de hierro podrás abrir el muro de la chimenea y continuar.

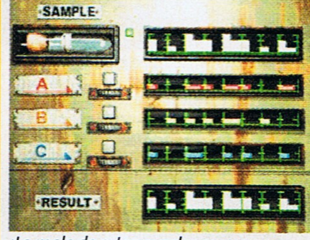
33 Cómo vencer al gusano

Un gusano gigante (otro, o tal vez el mismo de antes: no estamos muy seguros) te ataca de manera feroz. Aunque técnicamente es posible acabar con el bicho mediante pura fuerza bruta (tendrás que usar las granadas de hielo o la Magnum), hay otra forma mucho más efectiva de despacharlo. Si no eres capaz de dar con ella, sigue leyendo:

Dedícate a esquivarle y evitar sus ataques, disparándole cuando te tenga acorralada para hacerle retroceder. Llegará un momento (pasará un buen rato) en el que verás las farolas tambalearse (es una escena de vídeo, no tiene pérdida). Lo que tienes que hacer es disparar a las farolas para que caigan al charco de agua, electrificándolo. Lo único que tienes que hacer entonces es esperar hasta que el gusano toque el agua y se quedará frito.

35 La fábrica abandonada

Después de saltar llegarás a un canal con agua en el 1er piso (1F) de la fábrica abandonada. Métete por la primera bifurcación y entra en la habitación segura. Aquí te encontrarás la muestra de agua, con la cual te vas a la próxima habitación. Úsala en una de las máquinas para afrontar un nuevo puzzle.



¡Lo malo de estos puzzles es que cambian aleatoriamente! ¡Buena suerte!

La idea es que ordenes los dibujos en las filas A, B y C, de tal forma que, cuando se sumen, el resultado final sea igual al esquema de arriba. El puzzle es aleatorio, así que no te podemos dar una solución aquí. Sólo podemos aconsejarte que coloques la primera barra en una posición posible (fíjate en que los tramos vacíos del ejemplo tienen que estar vacíos en las tres barras) y luego vayas moviendo las otras. Si ves que no se puede, cambia otra vez la de arriba y vuelve a examinar las otras. Es el puzzle más difícil del juego, ¡buena suerte con él!

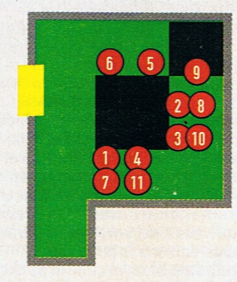
Como premio se desbloqueará en parte una puerta en otra habitación (la sala del ascensor en el otro piso), aunque todavía no está abierta.

De vuelta al canal te encontrarás con Carlos, que se está aficionando a sacarte de situaciones difíciles. Coge el ascensor para ir al 2º piso.

36 El puzzle del vapor

Al llegar al 2º piso puedes coger el disquete de sistema y el plano de la zona.

Dirígete a la habitación segura que señalamos en el mapa. Aquí encontrarás la llave del laboratorio y otra puerta. Ve luego a la sala de atrás, donde verás que sale vapor caliente de distintos tubos, lo cual te impide avanzar y llegar a una terminal de computadoras. ¡Es otro puzzle!

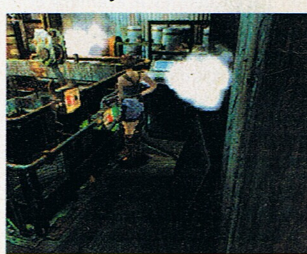


La habitación con el puzzle del gas: pulsa los interruptores en el orden correspondiente. El número 9 es el ordenador que desbloquea la puerta.

En el esquema de la izquierda verás el orden de activar los interruptores para desviar el gas. Cuando hayas hecho todo correctamente, la puerta del oeste estará finalmente abierta y podrás salir por donde has venido.

Si lo deseas, puedes ir a la sala del puzzle de la muestra del agua para meter la llave en otra máquina, que te escribirá un código de barras para luego.

Salva el juego y coge el disquete de sistema. Dirígete a la habitación del mapa donde hemos señalado que está la llave tarjeta.



Para poder llegar al terminal del ordenador tendrás que despejar el vapor.

37 Dale caña a Nemesis

Para poder entrar en esta habitación necesitas meter el disco de sistema en la terminal de ordenador de la pared. Ahora hace su aparición Nemesis, ¡y esta vez no puedes escapar!. Fíjate en el efecto que tiene el ácido sobre él. Si disparas a los grifos cuando esté justo al lado de ellos, el ácido causará estragos en su anatomía y te será más fácil matarlo. ¡Enhorabuena, te has librado de él definitivamente!

Es importante que tengas en cuenta la posición de Nemesis cuando dispares al grifo, porque si no está bien cerca, ese astuto demonio esperará a que cese el chorro de ácido antes de avanzar hasta ti. Recuerda que, aunque esté lejos, puede de alcanzarte con sus tentáculos, así que procura estar bien apartada de él. La escopeta es tu mejor apuesta aquí, porque su efecto de dispersión no requiere apuntar con tanta exactitud.

Prueba a desactivar la opción de apuntado automático para no acabar apuntando a Nemesis en vez de al grifo.

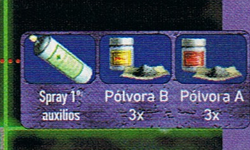
Si no estás disparando al grifo, tírale al Némesis con granadas de hielo.

Al final podrás recoger la tarjeta llave, que cae de uno de los cadáveres. La necesitas para salir de aquí.



¡Sufre, maldito monstruo, sufreeee!





Fábrica abandonada 1F

38 El destino de Raccon City

En la habitación en la que has resuelto anteriormente el puzzle de la muestra de agua hay otra máquina, que le pone un código a la llave del laboratorio. Tienes que hacerlo ahora si no lo has hecho ya. Gracias a la tarjeta llave podrás bajar con el ascensor de la habitación del vapor.

Abajo hay un armario que sólo se abre con la llave del laboratorio reformada. Ahí conseguirás el lanzacohetes, con cuatro disparos.

Vuelve al corredor de esta planta y abre con la tarjeta llave la puerta en dirección sur. Antes de hacerlo, podría ser una buena idea dirigirte a la habitación segura, preparar tu inventario y salvar la partida por última vez.

En tu mochila deberías llevar, además de los restauradores de salud que te queden, la tarjeta llave, la escopeta (o la Magnum) y el lanzamisiles.

Llegarás a una habitación donde hay un receptor portátil de radar. También hay unas escalerillas que bajan. Cuando intentes irte por ahí, tendrás que escoger entre dos opciones. Sea lo que sea lo que decidas, luego debes bajar de todas formas. Abajo hay un baúl de objetos, por si acaso te faltara algo, pero no hay ninguna máquina de escribir. ¡No es una sala segura, como las otras! Sigue avanzando.



Aquí está el receptor portátil de radar.

La guapa Jill Valentine demuestra una vez más que las chicas son las mejores aventureras.

Fábrica abandonada 2F





El sistema de ránking

Dependiendo de el número de veces que salves la partida, el tiempo empleado en llegar al final y el número de puntos de vida que te hayas curado, se obtiene el ranking final. Si consigues el ranking A, te darán los cinco uniformes secretos en la boutique. Lo de los puntos de vida es más difícil calcular: usa sólo hierbas verdes y no tendrás problemas en este apartado. Abstente de usar los sprays de primeros auxilios si quieres sacar la nota máxima.

Número de veces que salvas	Puntos
0	100
1	90
2	80
3	70
4 bis 5	60
6 a 8	50
9 a 12	40
13 a 17	30
18 a 23	20
24 a 30	10
31 en adelante	0

Regeneración de Puntos vitales (HPs)	Puntos
hasta 1.500	100
hasta 1.700	90
hasta 1.900	80
hasta 2.100	70
hasta 2.300	60
hasta 2.500	50
hasta 2.700	40
hasta 2.900	30
hasta 3.100	20
hasta 3.300	10
3.301 en adelante	0

Tiempo (en horas)	Puntos
hasta 2:29:59	100
2:30:00 a 2:39:59	90
2:40:00 a 2:59:59	80
3:00:00 a 3:29:59	70
3:30:00 a 4:09:59	60
4:10:00 a 4:59:59	50
5:00:00 a 5:59:59	40
6:00:00 a 7:09:59	30
7:10:00 a 8:29:59	20
8:30:00 a 9:59:59	10
10:00:00 en adelante	0

Puntos	Ránking
270-300	A
230-269	B
180-229	C
120-179	D
50-119	E
0-49	F

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

39 El Gran Final

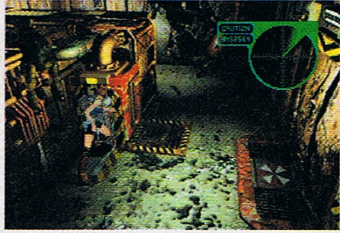
Fíjate bien en este lugar: ¡incrustado en una pared está el cadáver de un Tyrant como el de *Resident Evil 2!*

El último puzzle del juego es bien sencillo: enciende primero el ordenador que está al fondo de la habitación. Luego empuja rápidamente las tres baterías en el orden numérico (es decir, 1, 2 y 3)

Durante el proceso, Nemesis (o lo que queda de él) vendrá a despedirse. La idea es que, con las tres baterías en su sitio, el cañón dispare después de cargarse y abra un corredor en el centro de la habitación por el que escapar. En el proceso debería darle también a Nemesis y liquidarlo definitivamente. Si no es así, no te preocupes. El cañón seguirá disparando hasta que le dé. Atráelo si es necesario.

Ahora tendrás que tomar la última decisión. Da igual lo que escojas, el final es el mismo en los dos casos. ¿Nuestra recomendación? ¡Date el gustazo de darle su merecido a ese maldito mutante!

Disfruta del final. ¡Nos veremos en *RE: Code Veronica* de Dreamcast!



El final está cerca: coloca la primera batería, ¡pronto tendrás visita!

¿Y después del final?

- Junto al **tiempo total de juego** también se muestra un **ránking** (evaluación). Este ránking va de A (mejor resultado) a F. Se compone de el tiempo total de juego, la cantidad sprays de primeros auxilios que has utilizado y de la frecuencia con la que has salvado el juego. Obtendrás la **mejor puntuación** si acabas el juego en menos de 2:30, no usaste ningún spray de primeros auxilios y no has salvado nunca la partida (mira la página anterior).

  Dependiendo de cómo hayas acabado el juego, al final podrás regalarle a Jill hasta **cinco uniformes adicionales** en la boutique.
- En total hay **ocho imágenes de epílogo distintas,** que muestran la continuación de la historia. Para poder verlos todos, tendrás que acabarte el juego ocho veces.
- Si consigues acabar el juego principal en menos de diez horas, podrás elegir el **juego de bonus** *The Mercenaries: Operation Mad Jackal.* Sólo tienes que cargar la partida que se almacenará en tu tarjeta de memoria.

  En esta misión escoges a uno de los tres mercenarios para llegar de un lado a otro de Raccon City. Salvar rehenes y matar enemigos te dará tiempo extra. Dependiendo del tiempo que te quede al finalizar la misión, se te recompensará con una cierta cantidad de dinero. Con este dinero podrás comprarte hasta **tres armas nuevas y/o munición infinita para todas las armas del juego principal.** Te recomendamos ahorrar para conseguir lo de la munición infinita antes que las armas extra.



¡Luciendo este modelito de cuero negro no habrá zombi que se te resista!

Todas las armas del juego

Puñal



Daño:	mínimo
Velocidad:	muy lenta
Munición:	-/-
Capacidad:	-/-

Dónde encontrarlo:
Está en el baúl de objetos desde el principio.

Observaciones:
Déjalo en el baúl de objetos y olvídate de que existe. En el minijuego de bonus sí puede ser eficaz, pero en el juego principal sólo sirve para ocupar espacio en tu inventario.

Arma de fuego manual: Beretta M92F 9mm



Daño:	poco
Velocidad:	lenta
Munición:	balas de pistola
Capacidad:	15 disparos

Dónde encontrarlo:
Empiezas con ella.

Observaciones:
Desde el primer *Resident Evil* ha formado parte del armamento básico de los personajes (bueno, Chris la encontró más tarde ...). Al principio te vendrá bien, pero pronto se convierte en un arma inútil.

SIG Pro 9mm



Daño:	poco
Velocidad:	lenta
Munición:	cartuchos
Capacidad:	15 disparos

Dónde encontrarlo:
El arma de Carlos en el juego principal y el arma de Nicholai en el juego de bonus.

Observaciones:
El equivalente a la Beretta de Jill. Al igual que aquélla, es muy poco efectiva.

STI EAGLE 6.0 9mm



Daño:	poco + impactos críticos
Velocidad:	media
Munición:	Balas de pistola
Capacidad:	15 disparos

Dónde encontrarlo:
Dos componentes. Los conseguirás después de vencer dos veces al Nemesis.

Observaciones:
Uno de cada veinte disparos de esta pistola puede causar muerte instantánea a un zombi (le revienta la cabeza). Por lo demás, es parecida la Beretta, aunque algo más rápida.

S & W M629C Magnum calibre 44



Daño:	muy alto
Velocidad:	media
Munición:	balas de Magnum
Capacidad:	6 disparos

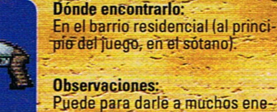
Dónde encontrarlo:
En la estación de policía o en la estación eléctrica.

Observaciones:
¿Te acuerdas de esta preciosidad? En el primer *Resident Evil* era tu mejor aliada. Un disparo mata a la mayoría de los monstruos. No es tan efectiva como las granadas de hielo contra Nemesis, pero casi.

Benelli M39 Escopeta



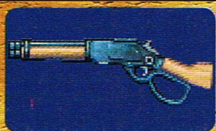
Daño:	moderado y con dispersión
Velocidad:	lenta
Munición:	cartuchos
Capacidad:	7 disparos



Dónde encontrarlo:
En el barrio residencial (al principio del juego, en el sótano).

Observaciones:
Puede para darle a muchos enemigos apiñados con un solo disparo. Le vuela la cabeza a un zombi si apuntas alto cuando está cerca.

Modelo especial Western M37




Daño:	moderado y con dispersión.
Velocidad:	media
Munición:	cartuchos
Capacidad:	6 disparos

Dónde encontrarlo:
Dos componentes. Uno lo conseguirás después de la cuarta victoria al Nemesis, y la otra pieza, después de la quinta.

Observaciones:
Dispara más rápido y con mejor efecto de dispersión que la Benelli M39. Hace el mismo daño.

Lanzagranadas Hk-p

Daño:	alto
Velocidad:	lenta
Munición:	granadas (div.)
Capacidad:	ilimitada, pero sólo de un tipo.

Dónde encontrarlo:
En la estación de policía o en la estación eléctrica .

Observaciones:
Con distintos tipos de munición es un arma para todo, y hace un daño considerable. Combina las granadas con pólvora A, B o C para obtener granadas de fuego, ácido o hielo. Diez granadas de hielo bastan para tumbar a Nemesis.

Rifle de asalto M4A1



Daño:	muy poco
Velocidad:	auto: rápida. manual: media.
Munición:	incluida dentro
Capacidad:	100%

Dónde encontrarlo:
Arma de Carlos, o consíguela para el juego principal por 2.000 dólares en el juego de bonus.

Observaciones:
Es muy divertida contra las hordas de zombis, pero contra un monstruo jefe no es efectiva. Si la compras en el juego de bonus, la tendrás desde el principio en el baúl de objetos.

Lanzaminas




Daño:	de medio a alto
Velocidad:	media
Munición:	minas
Capacidad:	6 disparos

Dónde encontrarlo:
En la torre del campanario.

Observaciones:
Dispara balas explosivas que detonan pocos segundos después. ¡Cuidado, la explosión puede afectarte si estás demasiado cerca! Si has comprado la opción de munición ilimitada en el minijuego de bonus, dispara proyectiles rastreadores. ¡Devastador!

Ametralladora Gatling

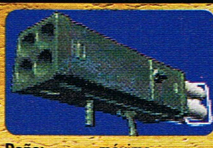


Daño:	alto
Velocidad:	rápida
Munición:	-/-
Capacidad:	ilimitada

Dónde encontrarlo:
Comprar en el juego de bonus por 3.000 dólares.

Observaciones:
Un arma abusiva. Tarda en arrancar, pero luego es terrible. Si la compras en el juego de bonus, la tendrás desde el principio en el baúl de objetos.

Lanzacohetes



Daño:	máximo
Velocidad:	lenta
Munición:	-/-
Capacidad:	4, 8, ilimitada

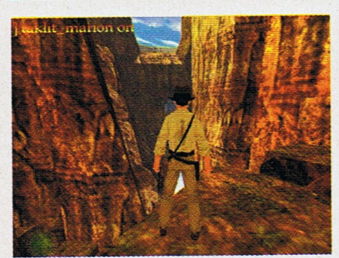
Dónde encontrarlo:
En la fábrica abandonada o en el juego de bonus por 4.000 dólares. Es el arma de Mikhail en el juego de bonus.

Observaciones:
Máximo poder destructor. Ni siquiera Nemesis puede sobrevivir a esto. Con un par de impactos directos lo dejarás frito.

Indiana Jones y la Máquina Infernal

Abre la consola pulsando la tecla de función [F10] y escribe los siguientes códigos para cada truco:

Trucos
Modo invulnerable: **taklit_marion on**
Traje alternativo: **makemeapirate**
Información memoria: **mem**
Información polígonos: **polys**
Información versión: **version**
Información framerate: **framerate**
Restauradores de salud: **azerim_sophia**
Todas las armas: **urgon_elsa**
Desatascar a Indy: **fixme**



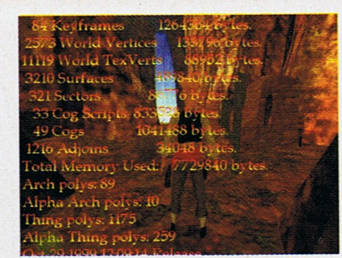
taklit_marion on: *¡Indy será invulnerable a todo!*



¿Quién necesita cuerdas? ¡Salta sin miedo, eres indestructible! Luego, con **taklit_marion off** *puedes desactivar este truco.*



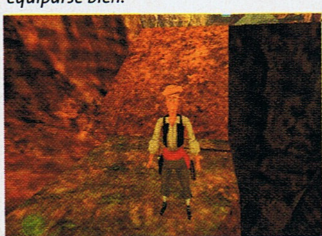
Indy y su látigo: ¡auténticas leyendas del cine!



mem, polys, version...: *este tipo de trucos pueden ser curiosos para obtener información técnica.*



azerim_sophia y **urgon_elsa**
Antes de irse de aventuras, lo mejor es equiparse bien.



makemeapirate: *¿le reconoces? ¡es el protagonista de Monkey Island! ¡En Lucas Arts son unos cachondos!*

Unreal Tournament

¿Te gustaron los trucos del número pasado? ¡Pues aquí tienes unos cuantos más, para que siga la diversión! Recuerda: Pulsa [Tab] para abrir la línea de comandos y escribe primero:
iamtheone
Sólo así funcionarán los trucos, que también debes introducir como lineas de comando.

Trucos
Vista tercera persona: **behindview 1**
Sólo se mueven los jugadores: **playersonly**
Cámara lenta: **Slomo o** (experimenta con otros valores, como '0.5', '1.5' o '2')
Invoca el Redentor: **summon warheadlauncher**
999 de munición en todas tus armas: **allammo**
Invoca la motosierra: **summon chainsaw**



behindview 1: *¡prueba esta nueva perspectiva! Puedes volver a la vista normal con* **behindview o.**





summon warheadlauncher: *¡cuidado! reaparecerá después de que la cojas tú, como las demás armas del escenario. ¡Tus rivales también pueden cogerla!*



summon chainsaw: *¿eres un nostálgico del Doom? ¡Aquí tienes la motosierra!*

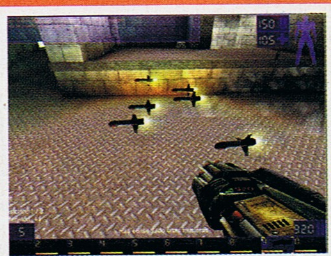


playersonly: *llénalo todo de disparos, y luego vuelve a introducir este truco para reactivar el tiempo, ¡es divertido!*



¡Técnicas sólo para expertos! Dispara con el modo secundario del rifle de choque (botón derecho del ratón). Saldrá una bola de luz y...

... sin mover el rifle, dispara a continuación con el modo principal (botón izquierdo). La bola de luz será destruida con una gran explosión, que daña a todo el que alcance con la onda expansiva.



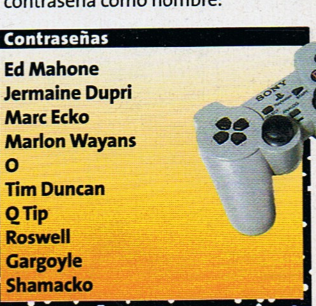
Éstos son los cohetes volando en su formación habitual, que se obtiene dejando apretando el botón izquierdo.



Pero si además dejas apretado a la vez el botón derecho, saldrán así de apiñados. ¡Destrucción superconcentrada!

Knockout Kings 2.000

Vete al modo *career* e introduce la contraseña como nombre:



Contraseñas
Ed Mahone
Jermaine Dupri
Marc Ecko
Marlon Wayans
O
Tim Duncan
Q Tip
Roswell
Gargoyle
Shamacko

ROSWELL: *para pelear con el famoso extraterrestre hallado en el desierto.*

GARGOYLE: *¡esto sí que es un boxeador rocoso de verdad!*

SHAMACKO: *¡no le subestimes! Este payaso puede pegar muy duro.*

Texto: Elena Castellanos



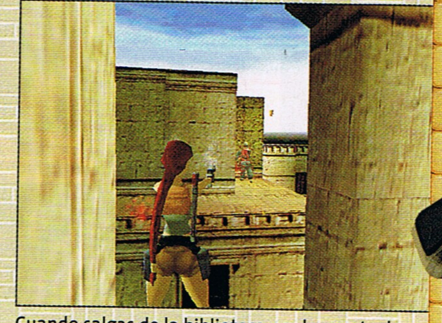
TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Nubarrones negros se ciernen sobre Egipto. Lara Croft tiene que pararle los pies al malvado y enloquecido Werner van Croy. No es una misión fácil: nada en la vida de Lara lo es... ¡pero ella sabe muy bien lo que se hace!

Cap. 2

Nivel 16: Alejandría





Dirígete desde el punto de partida a las escaleras y enfréntate a los escorpiones: ¡son muy venenosos! **Llegarás a un lugar donde te esperan beduinos (mira la imagen).**

Atraviesa la plaza del pozo y abre la puerta a la biblioteca. Verás una secuencia intermedia. Cuando hayas llegado al final de las escaleras, encontrarás la visión **láser y las municiones** en una caja a mano izquierda, encima de un mueble. ¡Llévatelo todo!

Cuando salgas de la biblioteca por la puerta de entrada y vuelvas de nuevo allí, te encontrarás con Jean-Yves, que te dará información.

En el balcón de la biblioteca puedes eliminar a unos cuantos beduinos.

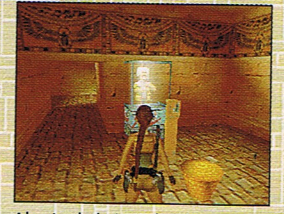
Sal de la biblioteca y dirígete al sur. En el almacén encontrarás un par de objetos. Al atravesar el depósito, encontrarás la salida de este breve nivel.

Lara es una reina: revela oscuros secretos y acaba con sombríos bellacos.

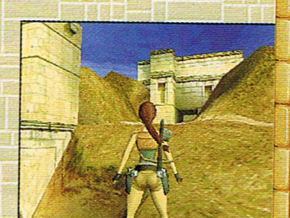
Nivel 17: Las ruinas de la costa (1)











Una vez en la calle, toma el pasadizo de la derecha. Destroza las tablas de la puerta con una inscripción en la que se lee "Egyptian Adventure".

En el lugar de venta de tickets, sigue en dirección este. Haz trizas las tablas de la entrada de la derecha con tu arma de fuego. **Fíjate en el espejo de esta habitación. Verás dónde se encuentran las trampas del suelo** y así podrás llegar hasta la esquina, donde se encuentra la **ballesta.**

Combina la ballesta con la visión láser para tener un arma de precisión. Dirígete a la sala del sarcófago. Baja luego la rampa deslizándote... ¡Date prisa! **Dispara con la combinación de ballesta y láser a las nueve dianas: ¡se desactivarán los pinchos!** Cuando hayas acertado sobre todos los blancos, antes de que la plataforma de madera baje, cae una **moneda** al suelo. Sal de la habitación a través de una grieta que se encuentra a la izquierda.

Al este de la instalación, pasa por la entrada de la izquierda. **Haz que el encantador de serpientes se ponga en activo con la moneda.** Sube por la cuerda, que se desenrolla. Con un buen salto (que no sea demasiado alto) llegarás a un nivel superior, de donde levantas el **mango defectuoso** del suelo.

Desmonta el **clavo** en el rincón con ayuda de tu **palanca.** Junta ambos objetos en el inventario; así conseguirás el **pico y la vara...**

... con lo que puedes pescar la **llave de la puerta** por la parte trasera del lugar de venta de los tickets: levántala del suelo.

Sal de la Egyptian Adventure y vuelve a la calle principal. Al final de la misma, tu camino sigue a través del arco de la puerta.

Salta al estanque de agua y trepa después a la plataforma. De allí, salta a la grieta. Cuélgate por ella y sube por la escalera. Poco después, te encontrarás bajo cielo abierto. ¡Respira profundo, que aún queda mucho!

Alrededor de la colina, has de dirigirte primero al este, y después hacia el sur. **Salta a la transversal y entra en el castillo a través de la entrada al fondo a la derecha.** Con la ballesta y la munición explosiva puedes destrozar los esqueletos. ¡Fuera la tibia y el peroné!

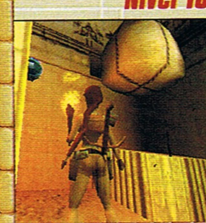
Sube la escalera y salta en zig-zag por las plataformas, hasta llegar a la puerta cerrada. Puedes abrirla con la **llave de la puerta** que has encontrado antes. ¿Qué habrá detrás?

Nivel 18: Las catacumbas (1)



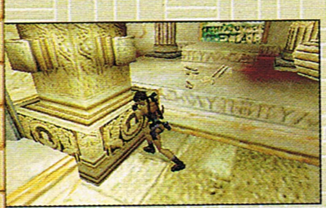
Sal de la primera habitación hacia la derecha. **Allí encontrarás un gran interruptor en la puerta: ¡actívalo!** Después vuelve a las conocidas ruinas de la costa.

Nivel 19: Las ruinas de la costa (2)



Ahora baja trepando hasta el suelo, y una vez allí, déjate caer por el agujero grande. En los escalones encontrarás una antorcha. Enciéndela con la llama que encontrarás por allí cerca. Colócate justo debajo de la cuerda que sostiene la piedra colgante de la pared y salta hacia arriba. **Prende la cuerda con la antorcha y la piedra caerá.** Cuélate por la grieta que queda detrás y abre la puerta con la **palanca**. Así llegarás a la otra entrada de las catacumbas.

Nivel 20: Las catacumbas (2)



En la sala pequeña, empuja la columna hasta la placa marrón. Después, vuelve a atravesar las ruinas de la costa y pasa por la otra entrada para ir a las catacumbas.

En la sala donde habías pulsado el interruptor, empujas otra columna y la colocas en el área marcada que está en la pared de enfrente. Cuando atravieses la puerta abierta, te perseguirá un fantasma. Corre hacia el norte por las escaleras y el fantasma desaparecerá.



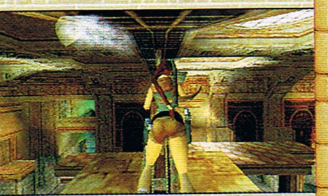
De vuelta en la sala de antes, deslízate por el palo. Una vez abajo, el muro sube y deja ver una palanca, y tú tienes que activarla. **Después del breve temblor desaparecen las paredes exteriores... ¡y te encontrarás sobre una plataforma de una sala gigante!**

Ahora, todo se complica: salta a la primera cuerda, agárrate fuerte y deslízate hacia abajo. Gira a Lara de tal forma que mire hacia la siguiente cuerda...



... date impulso con la tecla de spring y corre hacia el otro lado del arco. ¡Vuelve a engancharte a la cuerda! ¡Bien, lo has conseguido!

Vuelve a repetir la acrobacia para llegar a la plataforma. Una vez en tierra firme, sube por la escaleras hasta el pabellón. Salta a la apertura en la pared del sur y pasa por ella. Sigue subiendo las escaleras, cuélate por el agujero y... ¡al agua, patos! Nada hasta las escaleras, sube y acaba con el esqueleto.



Salta por la plataforma para llegar a la palanca en la esquina del suroeste y actívala. De la pared saldrán bloques por los que puedes saltar hasta la siguiente plataforma. Cuélgate de allí al techo y dirígete a la palanca del norte. **Al activar la palanca, zambúllete rápidamente en el agua: ¡te persigue un fantasma!**

Nada a través de la apertura del sur y llega a un nuevo escenario. ¡Vuelve a subir a la plataforma del medio! Ahora salta a los nuevos bloques del este.



Salta al borde de luz verde, déjate caer por la grieta y cuélgate de la esquina... ¡Otra vez colgada!

Sigue el pasillo y acaba con ambos esqueletos. **Salta a la cuerda y date impulso hasta la columna del medio, donde puedes llevarte un tridente del pedestal.** Encontrarás otros objetos, pero solo podrás continuar subiendo la escalera del norte. Cuando llegues arriba, encontrarás otro **tridente**.



Sube por el palo hasta arriba del todo. Al otro lado del pasillo te encontrarás de nuevo al principio del nivel.

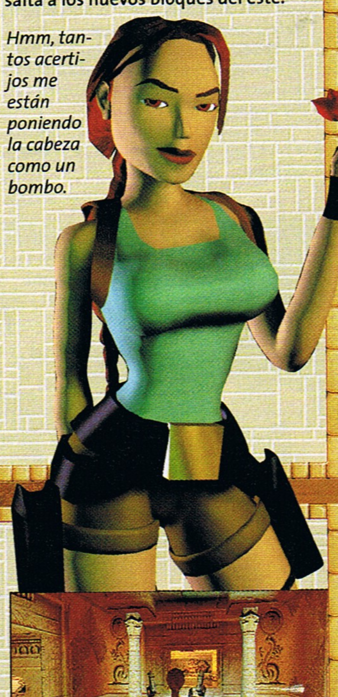
Sube otra vez por el palo y da un salto a la derecha hacia la escalera. Luego, a otra escalera en la pared del norte, hacia la izquierda a través de la entrada; rodea el bloque, atraviesa la apertura y sube la escalera.

Salta por las plataformas hacia la esquina del noreste y trepa por la escalera. ¡Encontrarás el tercer **tridente**!



Ahora salta por las plataformas ¡y a la cuerda! Date impulso hasta la posición que ves en esta imagen. Desde allí salta a la apertura y continúa trepando por el palo de bambú. Ahora sube la escalera ¡y vete por el pasillo! Hazte con el cuarto **tridente**. Deshazte de los esqueletos que se interpongan en tu camino.

No subas ahora por la escalera: vuelve al pabellón principal de este nivel y aléjate de allí por el oeste.



Hmm, tantos acertijos me están poniendo la cabeza como un bombo.

Nivel 21: El templo de Poseidón



Sube los escalones y baja la escalera. Dirígete al norte, sigue el pasillo y acaba con los dos esqueletos. **Arrástrate por debajo de la cara de piedra.** En la estatua de Poseidón, encontrarás un **tridente**. Vuelve a colarte por debajo de la cabeza de piedra. En el sur sigue el pasillo hasta una sala de columnas, en la que encontrarás un palo de bambú. Sube por él y arriba acaba con otro esqueleto. Coloca el **tridente** en la estatua.



Ahora hay que ir al oeste. **A la izquierda de la cara de piedra hay una apertura.** Salta con cuidado por encima de la trampa de fuego que hay delante y agárrate al borde. En el pasillo de detrás encontrarás otra estatua con un **tridente**. En la trampa de fuego tienes que intentar dejarte caer por la izquierda.

En el este del templo, tuerce a la izquierda poco antes de la cabeza de piedra. Sube por la escalera que hay allí.



Arriba acecha un esqueleto, ¡pero por poco tiempo! **Coloca el último tridente junto a la estatua.** En cuanto hayas bajado la escalera, volverás a verte perseguido por un fantasma. Lo mejor que puedes hacer para salvar el pellejo es dar un salto al agua del medio del templo (también puedes ir hasta la estatua que hay al principio del nivel).

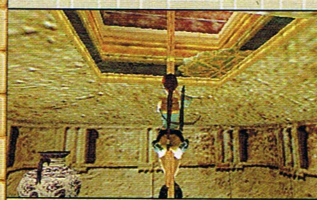
Nada por el pasillo y busca en el fondo, encontrarás un túnel que te llevará...

... hasta la siguiente habitación grande, donde te volverán a atacar otros fantasmas. La solución se encuentra en ambas vasijas, ¡dispáralas! Aquí también encontrarás un interruptor con el que podrás abrirte paso a las ruinas de la costa.

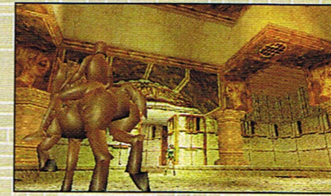
En la siguiente habitación toma del sarcófago el guante de metal de la mano izquierda. Se abrirán dos puertas. ¡Vuelve a subir por el borde y podrás salir del nivel actual!

Texto: Elena Castellanos

Nivel 22: La biblioteca perdida



En el pabellón principal abrirás la puerta de delante a la izquierda. En la habitación del final del pasillo te verás atacado por enemigos de metal. Su único punto vulnerable es el rombo de color turquesa que tienen en el pecho. Cuando vuelvas a la sala principal, dirígete a la puerta izquierda y baja por el palo de bambú. **Unas ruedas dentadas te obstaculizarán la bajada.** Al final del pasillo tienes que volver a subir por un palo. Otro hombre de metal se dirige hacia ti; te llevará un tiempo acabar con él...



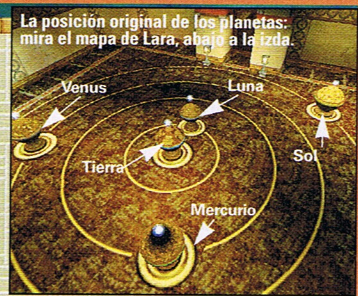
En la habitación que tiene dos grandes ruedas dentadas, saca la **estrella dorada** de la pared con la **palanca**.

En la columna de la izquierda, trepa hacia arriba y desde allí sube por el palo. Después de convertir a los dos hombres de acero en latas de conserva para sardinillas, baja detrás del arco por la escalera que hay en el agujero. Cuélate por la gruta para entrar en la habitación grande. **Allí te espera un jinete de acero.** Primero perderá el caballo, y después, la vida. Así podrás hacerte con la **joya del jinete**.



En el pabellón de delante se puede encajar la **joya del jinete** en el engarce junto a la puerta. Usa la cuerda que hay detrás. ¡Volverás a la habitación con las dos ruedas dentadas! Detrás de las columnas puedes dirigirte al pasillo de la derecha o al de la izquierda. Engánchate con cuidado a las cadenas colgantes y abre la trampilla del suelo.

Sumérgete en el agua y nada en dirección hacia el oeste hasta encontrar una puerta: aquí podrás sacar las dos **estrellas doradas** de la pared.



Nada hacia arriba y dirígete a la sala principal de la biblioteca. Detente de vez en cuando al bajar por el palo.

Entra en el planetario por la puerta trasera a la derecha. Coloca las tres **estrellas doradas** en la pared y saca los planetas de sus huecos. **Coloca los planetas en sus órbitas.**

Se trata del concepto del *Universo geocéntrico:* los planetas y el Sol giran alrededor de la Tierra. Una bola de luz señala la localización correcta de los planetas.



Una emisión de energía de una estrella en la pared abre la puerta que se encuentra directamente debajo. En la sala redonda, al final del pasillo, encontrarás siete palancas. Gira con cualquier palanca en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario. Unas plataformas se elevan del suelo, y podrás subir a un nivel más arriba.

Al atravesar la biblioteca te volverás a encontrar en la barandilla de la sala principal.



Sigue por la puerta trasera a la derecha. Escapa de las lenguas de fuego abriendo la trampilla y bajando por la escalera para llegar al agua.

Vuelve arriba, donde podrás llevarte la **columna de Pharos** del pedestal. En la sala principal, atraviesa la puerta de delante a la derecha de arriba y deslízate por el agujero. Esquiva las dos bolas que caerán rodando por la rampa. **Salta de la rampa a la palanca de la izquierda.**

Sube a la nueva plataforma y dirígete al sur desde allí.



Ve al agujero, hacia arriba y salta con el impulso adecuado a la cabeza del león para agarrarte de la cuerda. Ahora deslízate hacia atrás por la parte delantera de la cabeza y pulsa al mismo tiempo la tecla de acción. En cuanto Lara se quede colgando, suelta la tecla para que se quede prendida de la boca.

¡Métete dentro! Sube por el palo y atraviesa la puerta del oeste. Levanta la antorcha del suelo de la habitación pequeña. **Vete a las dos manchas del suelo y enciende la antorcha del pedestal.**



Sigue por el pasillo hasta llegar a una viga del techo suelta. Echa la antorcha en llamas a la madera. **La madera se quema y se rompe en dos.**

Déjate caer a la habitación de abajo y hazte con la **partitura de música** del suelo. Súbete por la pared y vuelve a la sala principal por la puerta doble.

En la habitación (entrada centro, izquierda), pon la **partitura de música** en el atril y se abrirá un pasadizo secreto: Llegarás a la cuerda, que te abre la puerta grande al siguiente nivel.



Lara conoce la verdadera colocación de los planetas.

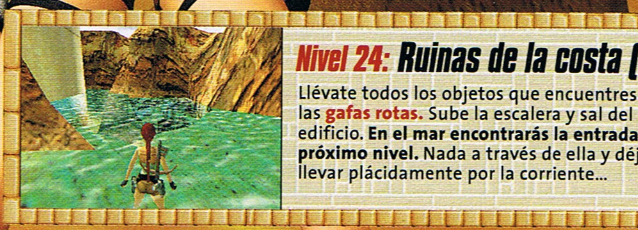
Nivel 23: Las salas de Demetrius



En la sala, Lara tuerce hacia el sur, donde encontrarás el **nudo de Pharos** sobre un pedestal en un piso más arriba. Justo enfrente, al norte, te espera Werner van Croy con sus cómplices. En cuanto acabe la secuencia intermedia, entra en la habitación interior de abajo.

Cuando acabes con los tres beduinos, puedes ponerte a perseguir a Van Croy. ¡Te he descubierto, cínico malvado! **Pon atención a los arañazos del suelo:** empuja la lámpara fijándote en la dirección de éstos y sal de las salas.

Nivel 24: Ruinas de la costa (3)



Llévate todos los objetos que encuentres y las **gafas rotas**. Sube la escalera y sal del edificio. **En el mar encontrarás la entrada al próximo nivel.** Nada a través de ella y déjate llevar plácidamente por la corriente...

Nivel 25: Pharos, el templo de Isis (1)





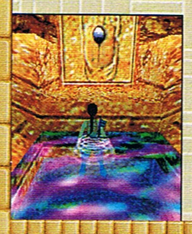
Nada hasta la apertura en el techo, sal del agua y acaba con el tiburón. **Luego atraviesa la apertura izquierda que te lleva al templo, donde colocas el nudo de Pharos, y después, atraviesa la apertura de la derecha y repite la operación con la columna de Pharos.**

Sigue por la puerta principal abierta del templo. Salta por la escalera del agujero del suelo de la habitación interior y abre la puerta de la derecha del agua (las demás no son importantes). En la próxima habitación te atacará...

... una bestia dorada con alas. Dirígete al sur. Sube por las escaleras a la izquierda y derecha de la estatua que está sobre las columnas, y saca el escarabajo de la pared. A la derecha encontrarás un **escarabajo negro**. ¡Está vivo y te ataca!

Súbete por las paredes del este y el oeste para pulsar los interruptores. Ahora, cuélate por el agujero del suelo. **Corre a la pared del norte, sube por la diagonal y salta de espaldas.**

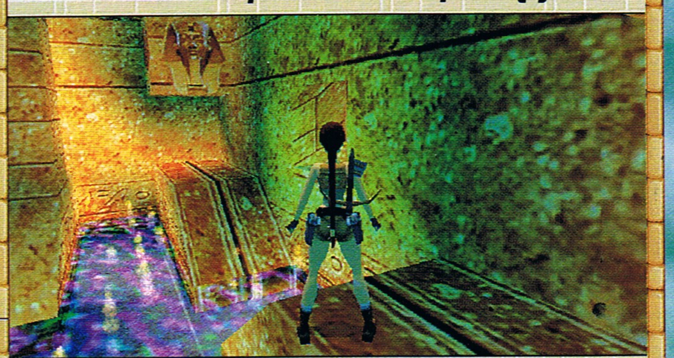
Pulsa los interruptores y llévate la **llave extraíble** del pilar.



Vuelve trepando a la habitación con los escalones dirigiéndote esta vez hacia el oeste. En la antesala encontrarás algunos objetos. En la sala con la pirámide negra, déjate resbalar por la rampa. **Pasa por el líquido inflamable y sube.** Saca el **escarabajo negro** de la pared. Tuerce a la izquierda y escapa por la apertura.

Repite el juego en dirección sur, donde verás importantes escarabajos en la pared frente a la entrada. En la habitación donde están las escaleras, encontrarás la salida de este nivel en dirección al Norte.

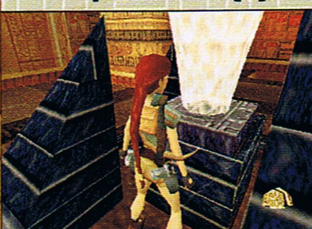
Nivel 26: El palacio de Cleopatra (1)



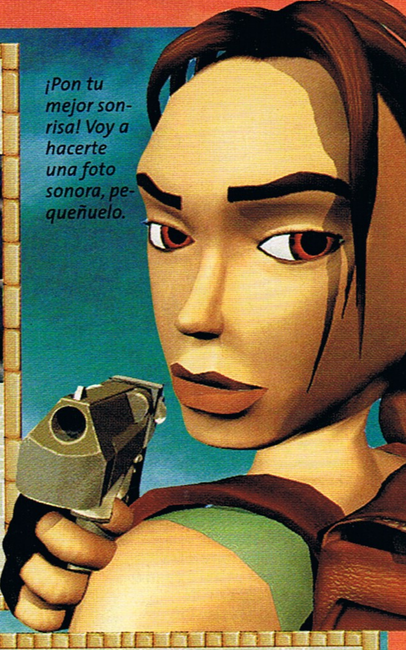
Atraviesa la habitación grande y entra por la grieta de enfrente. Sube por la rampa y abre la puerta de arriba con la **palanca**. Al otro lado, corre a la próxima puerta, que podrás abrir. ¡Baja por el agujero al líquido elemento!

Vete a la izquierda. Coge el cuarto **escarabajo negro**. **El salto a la apertura no es tan fácil: colócate en la misma posición que muestra la imagen de arriba. Si lo haces bien,** ¡volverás al templo de Isis!

Nivel 27: Pharos, el templo de Isis (2)



Otro enemigo alado, ¡qué persistentes!, te espera en el templo. Vuelve a la pirámide negra. Coloca los cuatro **escarabajos negros: la pirámide se abre y deja ver un escarabajo mecánico.** Combina con la **llave extraíble** en el inventario. Ahora puedes volver a entrar en el palacio de Cleopatra.



¡Pon tu mejor sonrisa! Voy a hacerte una foto sonora, pequeñuelo.

Nivel 28: El palacio de Cleopatra (2)









Vuelve como antes a atravesar la apertura, pero esta vez todo recto. **Coloca el escarabajo mecánico en la baldosa marcada y se activará la trampa.** Atención: no podrás utilizar el escarabajo de forma ilimitada. ¡Ahora sube por la rampa!

Entra por la puerta izquierda y saca el **guante metálico de la mano derecha** del sarcófago. Corre entre ambas cuchillas. Vete al otro pasillo, pero por la derecha. En la trampilla, utiliza el **escarabajo mecánico.**

Cuando acabes con un pájaro de oro, da unos pasos al oeste. Cambia la posición de la palanca de la derecha de la puerta (saltar) y la plataforma se levantará del suelo. **Salta desde esta plataforma al margen y cuélgate hasta la apertura.**

Del sarcófago cercano sacarás la **munición para la ballesta.** Poco antes de llegar a la habitación con la palanca, encontrarás una puerta abierta a la derecha. Encontrarás un **nudo de Pharos.** Colócalo junto a la puesta del este.

Vete a la primera plataforma y hazte con el medipack. **Aparecerá una Lara dorada... ¡que transmitirá todos los daños que sufra a la verdadera Lara!**

Vete a la izquierda, hacia la plataforma, y cuélgate del techo con trepadoras para pasar al otro lado de la habitación. Sube un piso más, deshazte de los pájaros de oro y salta por el precipicio. En la apertura de la pared del norte, acaba con Goldie... ¡y salta a la plataforma colgante! Activa las palancas de los bloques del este y el oeste de la cubierta.

Detrás de las puertas abiertas encontrarás un **asa decorada,** y al oeste verás una **efigie de Hathor.** Al combinar ambos objetos, conseguirás el **guardián de la puerta.** Colócalo junto a la puerta del este, pasa por ella, ¡y verás una secuencia intermedia!

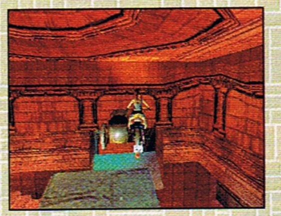
Los dos guardianes son indestructibles, ¡así que corre detrás de ellos a través de las aperturas! Saca la **coraza pectoral** y la **coraza de pierna izquierda** del sarcófago (este). ¡Ahora, cuélate por uno de los dos agujeros frente al trono!

Nivel 29: La ciudad de los muertos











Acaba con el tipo de la metralleta. Dejará el **revólver** detrás de sí. Súbete a la moto y pisa el acelerador: ¡dale cera!, y atropella a los soldados que aparezcan. Bájate de la moto al llegar al arco de la puerta.

Tuerce corriendo la esquina de la entrada. Saca a los muertos de las rejas. Ahora vuelve a torcer la esquina corriendo, ¡los dispositivos de disparo del techo son muy peligrosos! **Cuélate por la grieta de la pintura y activa la palanca del otro lado.**

Sube los escalones y pasa a través de la grieta, donde activarás otra palanca. **Una vez fuera, vuelve a montar en la moto y coge mucho impulso para subir por el montículo, utilizándolo como si fuera una rampa.** ¡Se abre el suelo! Deja la moto en el pasillo, trepa a la apertura ¡y déjate caer al agua! Sal del foso por uno de los bordes y sigue hasta una sala con muchos arcos: te encontrarás numerosos murciélagos. Acaba con ellos usando bengalas y tu escopeta.

Junto a la escalera salta a la derecha y agárrate de una esquina. Tuerce la esquina colgada de allí y date impulso hacia arriba.

Con el láser, apunta a la pelota azul. Lleva al fantasma que te persigue hacia el oeste subiendo las escaleras, y después, ¡al agua! Vuelve a recorrer el pasillo nadando. Sube de nuevo las escaleras. **Atraviesa el hielo ¡y activa la próxima palanca!** Retrocede un poco y atraviesa la puerta abierta. Sal por la derecha de la habitación iluminada por antorchas.

Cuelgate de la grieta ¡y aparecerás al principio del nivel! Salta hacia la palanca que abre la puerta de hierro. Cuando te deshagas del enemigo, vuelve a subirte en la moto para correr a través de la puerta y subir las escaleras. **Arriba, date impulso con la moto y pasa por la apertura que hay frente a la caja de escalera.**

Bájate de la moto ante la próxima rampa, activa la palanca de la derecha y... ¡arriba! Deja allí la moto y súbete a la nueva plataforma, recto a la izquierda.

Sigue el pasillo y salta por encima del precipicio. ¡Atraviesa la puerta abierta! **Dispara con el revólver y el láser al contenedor rojo.** La explosión hace añicos los dispositivos de disparo. Salta por encima y activa la palanca del techo. Ha llegado la hora de volver a conducir la moto. A la derecha de la casa, con los dispositivos de disparo, se ha abierto una puerta al próximo nivel...

¡Más Lara en el próximo número!

¡La tropa de Donkey también se lo pasa bien! ¡Disfruta con ellos!

Donkey Kong 64

Cap. 1

¡Grande, más grande, Donkey Kong! Se necesitan como mínimo 70 horas de juego para apresar al secuestrador de monos K. Rool en la N64. ¡Con esta guía de las partes más difíciles ahorrarás tiempo!

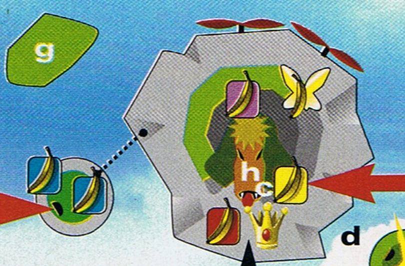
Algunos consejos

- Aquí se vuelve a repetir un consejo importante: ¡ándate con cuidado! Registra todos los niveles exhaustivamente. ¡No te dejes ningún plátano, coco, moneda o cualquier objeto valioso olvidado!
- Cuando hayas jugado con un nuevo personaje deberías hacerles una visita a Cranky, Funky y Candy para que el nuevo mono aprenda todos los trucos y técnicas necesarias para el juego.
- Los planos para Snide están siempre custodiados por grandes guardianes Kremlings. Tendrás que eliminarlos para hacerte con ellos.
- ¿Andas corto de salud? No pasa nada: simplemente métete en uno de tus barriles, ¡y se cerrarán todas tus heridas!
- Funky, el maestro de armas, vuelve a recargarte la munición cuando le haces una visita de cortesía.
- El color de las bananas es un buen recordatorio para saber que una zona aún no ha sido recorrida por el personaje correspondiente.
- *Importante:* todos los niveles tienen que ser pasados con TODOS los personajes. ¡Necesitas todas las bananas de oro! En el menú de pausa puedes ver cuántas bananas has reunido del total de las que hay en cada nivel.
- No hagas largos recorridos innecesarios. Será mejor que utilices las chapas banana-portal o que salgas del nivel con la tecla de start antes que recorrer todo el camino hasta la salida.

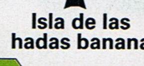
UN COMIENZO CON BUEN PIE

Después de haber completado las misiones de entrenamiento, Cranky te dará la pócima que te concede la habilidad de *sacudida simia.* Úsala al final del túnel y saldrás de la zona de la casa del árbol. **Después, nada hasta la pequeña isla junto a la fortaleza flotante de K. Rool y visita al gigantesco y amable K. Lumsy (mira la flecha), que está encerrado en una jaula.** Cuando le hayas prometido brindarle tu ayuda, bailará de alegría. Las sacudidas causarán que se abra la entrada al primer mundo, Jungla Jocosa. ¡Comienza la aventura!

Mundo superior: Islas K.




No todos los ítems del mundo superior son fáciles de encontrar: en el vestíbulo del Escondite Extremo hay una chapa-Chunky que activa unas lianas para cruzar el magma. **Al otro lado hay un interruptor de coco para Donkey,** que activa un puente hasta un plano.




El hada banana

En cuanto Tiny Kong aprende la habilidad de *mini-mono,* deberías hacerle una visita al hada banana.

El hada te pide que fotografíes a las 20 haditas-banana. Como agradecimiento, Tiny obtendrá la habilidad de extraer las monedas de arco iris de los campos de excavaciones.

Bien escondido: el barril de Chunky junto a la isla de las hadas-banana (aparece después de que Tiny toque el saxo en lo alto de la fortaleza) hace que el primate crezca enormemente. **En este estado gigante corre a la isla con la gran cruz blanca y salta varias veces sobre ella** (usa la *sacudida simia).* Así, Chunky destruirá un peñasco cercano, y descubrirás otro jugoso plátano dorado.



Diddy tiene que usar frecuentemente el barril volador para recolectar plátanos al sur del mundo superior. **Para hacer aparecer un barril-Diddy cerca de la entrada de la Selva de Setas, levanta el peñasco que hay cerca de Azteca Airado, y haz que Lanky toque el trombón ahí.**

En el vestíbulo de las Cuevas de Cristal hay otro barril-Diddy. Úsalo para activar el barril volador y subir hasta que llegues a una plataforma. Toca la guitarra en la chapa-Diddy.

Los personajes principales

 Donkey Kong

 Diddy Kong
 Chunky Kong

Lanky Kong

Tiny Kong

¡Atención a los colores! Los ítems que sólo son para un mono determinado son del color correspondiente.

Las ocho entradas

- **a** Jungla Jocosa
- **b** Azteca Airado
- **c** Galeón Gafe
- **d** Fabrica Frenética
- **e** Selva de las Setas
- **f** Cuevas de Cristal
- **g** Castillo Canguelo
- **h** Escondite Extremo

Éstos son los símbolos

 **Corona** La conseguirás al ganar en una arena de lucha.

 **Moneda arco iris** Suma 5 a la cuenta de cada Kong.

 **Hada banana** Tienes que tomar fotografías de estas haditas.

 **Bananas doradas** Hay un total de 200 en el juego.

 **Plano** Dáselas a Snide para obtener bananas doradas.

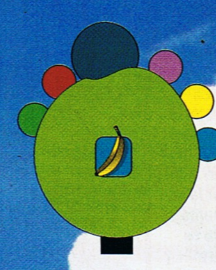
Nuez dura Indica que es especialmente difícil de hacer.

1er. Mundo: Jungla Jocosa

Consejos:

- Bucea: en el lago grande se encuentran muchos ítems necesarios, ¡regístralo bien!
- Salva primero a Diddy. Pero, para ello, Donkey necesita el escupecocos que le venderá Funky.





Detrás del laboratorio de Cranky se encuentra el rinoceronte Rambi. Con él tienes que aplastar todas las cabañas. **Después corre al túnel y tuerce hacia la izquierda para arremeter contra el muro con el símbolo del rinoceronte.**
Después de todo esto, tendrás la posibilidad de conseguir bananas con tres miembros de la familia Kong (busca las chapas correspondientes) y fotografiar a un hada.



Salvar a Diddy

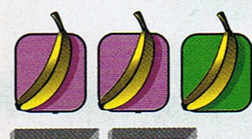
Tras hablar con Diddy,aparecerán tres interruptores para el escupecocos de Donkey. **Al del medio sólo puedes darle desde un resalto de una roca, cerca de la tienda de Funky**



Después de un disparo certero con el cacahuetolas de Diddy, puedes acceder a una mina donde se encuentran más bananas doradas.
Usa la *carga chimpy*para acceder al interruptor verde, que debes activar (con otra *carga chimpy)* para abrir una apertura y hacer que la banda corredera vaya más lenta. Aprovecha la lentitud de la banda para recorrerla y llegarás a un divertido minijuego de vagoneta. Recoge cincuenta monedas y conseguirás una banana de oro.



Símbolos
- **a** Cranky
- **b** Funky
- **c** Snide









Tiny tiene que usar su plumarco para llegar a este tronco cortado. Luego busca un barril para encogerte. Cerca del tronco hay una gran seta que te sirve de trampolín; así llegarás arriba, y te podrás meter por el agujero para obtener un plátano de oro. Si Tiny está encogida, también puede entrar en el panal de las abejas y hacerse con otro plátano de oro.





Después de haber activado la chapa-Lanky junto al laboratorio de Cranky, hay muy poco tiempo para llegar a esta banana dorada, **¡utiliza el banana-portal 4!**



Cuando Diddy abra la puerta con un disparo de su cacahuetolas, Lanky podrá llegar a esta cueva haciendo el *orangunpino*.
Allí tendrás que hundir dos estacas en el suelo con la *sacudida simia* (Ⓐ+Ⓩ) para que aparezcan cinco abejas. Coge distancia para eliminarlas con tu arma sopla-uvas, y tendrás una banana más en el bolsillo.



¡Fuera! **Chunky es tan fuerte que puede tirar el pedrusco del área de la cruz azul sin problemas.** El premio de esta demostración de fuerza es una banana de oro.



Luego, realiza tres *sacudidas simias* con Chunky sobre la cruz azul del suelo y llegarás a una cueva. Dispara con el piñazoka al ojo derecho de la estatua para hacer aparecer unas lianas, que te llevan a un plano.

Enemigo final: Army Dillo

El primer enemigo final es fácil de vencer. Mantente constantemente en movimiento mientras dispara sus cañones y esquiva sus embestidas. **Cuando pare de atacar, tienes que tomar el barril de TNT y tirárselo.** Tras tres impactos directos, conseguirás la primera llave.

Texto: Ulf Schneider

2º Mundo: Azteca Airado

Consejos básicos

● Dirígete primero hacia Candy y apréndete la música. Esta habilidad es, para casi todos los personajes en Angry Aztecs, de mucha importancia.
Además, la energía vital aumenta conforme a la belleza de la melodía.
● ¡Cuidado con la arena movediza! Utiliza los banana-portales o las lianas de las palmeras para evitar hacerte demasiado daño.







Diddy desempeña un importante papel en este nivel, pues se necesitará en cuatro ocasiones el uso del barril volador para pasar el nivel completo.
Por ejemplo: vuela sobre el tejado del templo y elimina al guarda Kremling con tu cacahuetolas: obtendrás otro plano.

¡Salvar a Tiny!
En el interior del templo no sólo te esperan algunas bananas, también toparás con la estrecha jaula de Tiny.
Diddy tiene que superar complicados saltos, activar un interruptor-cacahuete y tocar la guitarra guerrera en el momento oportuno para que el hielo se convierta en agua. **Sumérgete y sigue el rastro de bananas rojas para llegar hasta Tiny.** Usa la *carga chimpy*en los interruptores para deletrear: K-O-N-G.

Usa el barril-Chunky para convertirle en un megagorilón. Sólo entonces podrá levantar la enorme roca y ponerla sobre la mesa de piedra (con la tecla Z). Así se levantarán las rejas que rodean la jaula del barril de bananas.





Parte 2

La pequeña gran Tiny: para entrar por la estrecha entrada del túnel submarino del templo, que te lleva a la siguiente banana. Tiny tiene que hacer el *mini-mono*.



Después de que Diddy aprenda a hacer música con la guitarra guerrera, **lleva al monito sobre el tejado de la jaula Llama valiéndote de las lianas de las palmeras en el medio del mundo.** Tienes que dejar sonar potentemente los ruidosos guitarreos para que se abra la gran barrera a la segunda parte del nivel.

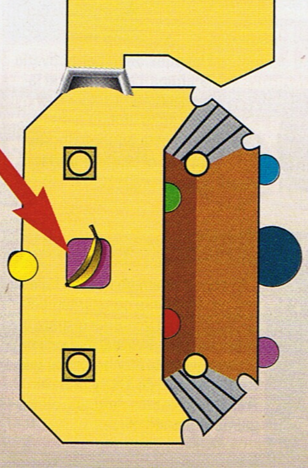


El sueño de Tiny Kong es ser modelo, pero es algo chiquita para eso...

Vestíbulo:



Trabajo en equipo: usa la *carga chimpy*de Diddy contra los dos gongs y aparecerá un barril de bananas.
Haz el monocóptero de Tiny para derribar el barril del pedestal.





Símbolos
- a Cranky
- b Funky
- c Candy
- d Snide
- e Jaula Llama
- f Templo
- g Templo Llama
- h Casa tesoros
- i Torre

START



Parece más complicado de lo que es: **hay que colocar las vasijas gigantes en las baldosas con el símbolo correspondiente** (con la tecla Z). Antes, elimina a las abejas con el piñazoka, para que te dejen trabajar.


DONKEY KONG 64
Dentro del templo Llama (g) hay una chapa-Donkey que abre aquí unas enormes puertas, inaccesibles por la arena movediza. Donkey tiene que comprar la magia *Súper Kong* (Cranky se la dará por cinco monedas). Tienes que saltar en el Donkey-barril cercano para activarla, **te harás invulnerable, y así podrás pasar sin daño.**
Vuela al tejado de la casa del tesoro de K. Rools. Pulsa el Diddy-interruptor con la *sacudida simia* y **alimenta al tótem disparando cacahuetes a su boca (súbete a una palmera para apuntar mejor).** Así harás aparecer cinco interruptores-cacahuete para abrir la casa de los tesoros. Cada vez que robes una banana dorada, tendrás que huir deprisa.
¡Esta parte no es nada fácil! **En el centro de las arenas movedizas hay una estatua, y en lo más alto presenta el símbolo del Sol.** Vuela con Diddy tres veces a través del aro (oirás un sonido cada vez) para que un pájaro te rete a una carrera. Tranquilo, en dicha carrera no gastarás cocos.
Memoria: Lanky tendrá que solucionar un pequeño acertijo al pasar la gran puerta doble del templo Llama. Es un juego de memoria: **dispara a las cabezas de monos del mismo color y que emitan ruidos idénticos.** Cuando hayas girado todas las cabezas, obtendrás otra banana de oro para tu colección
h
b
d
g
i
Viene de la 1ª parte
Salvar a Lanky
Métete con Donkey en el templo de Llama. Allí hay una chapa para hacer tocar los bongos. Así conseguirás convertir la lava en agua. **Salta al agua y bucea para llegar a la cárcel de Lanky.** Dispara al interruptor cercano con tu escupecocos y Lanky se unirá a tu equipo. ¡No olvides la banana!
Enemigo final: Dogadon
Le puedes vencer mediante la misma táctica que al anterior enemigo final Army Dillo: mantente en movimiento mientras te esté disparando bolas de fuego. **En el momento adecuado tienes que tirarle un barril de TNT (tres impactos deberían bastar).**
A Donkey Kong le encanta su escupecocos, que sólo le ha costado tres monedas. ¡Una ganga!
DK
En la segunda parte de la guía verás muchas cosas: ¡fábricas, pesadillas acuáticas y bosques encantados!
Para hacer aparecer a la torre oculta (i) usa la *carga chimpy* de Diddy para hacer sonar los cuatro gongs. **Ahora sólo tienes que activar la habilidad de *barril volador* en el barril-Diddy cercano para hacerte con la banana.**
Atención: haz que Tiny haga el *minimono* para entrar por lo alto de la torre y conseguir otra banana de oro.

NINTENDO

Armorines

Pausa el juego y selecciona los cheats en el **menú de opciones.** Selecciona **Enter cheat** e introduce los siguientes códigos:

Cheats
Todos los niveles: **SKIPPY**
Todas las armas: **LOADED**
Desbloquear los cheats: **GOLDENPIE**
Egypt Fodder en multiplayer: **CLAW**
Female trooper en multiplayer: **GODDESS**
Modo Dios: **GODLY**
Hive Fodder: **UGLY**
Hive Guard: **LEGGY**
Munición Ilimitada: **SORTED**
Correr más rápido: **SONIC**
Volcano Guard en multiplayer: **RUBBER**
Modo wire frame: **SKETCHY**

Para acceder a los diferentes niveles en la pantalla de **password** mete los siguientes códigos:

Paswords	
Nivel 2: **PNTNNP**	Nivel 7: **NBGJVX**
Nivel 3: **NGMLQP**	Nivel 8: **VKPDMX**
Nivel 4: **HGGF**	Nivel 9: **SDKNSX**
Nivel 5: **NBFG**	Nivel 10: **PVBWGJ**
Nivel 6: **PSQQLW**	Nivel 11: **NWVCHJ**



Nada más empezar a jugar, selecciona el menú de opciones; una vez dentro...



... selecciona los cheats...

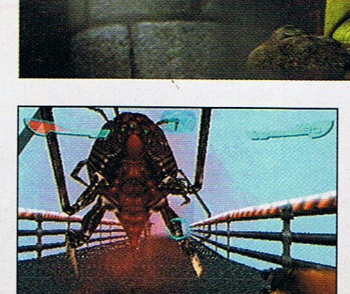


Todos los códigos están desactivados. ¿Quieres activarlos? Pues teclea...



... los códigos de la tabla que te damos y cuando vuelvas al menú de cheats ya podrás activar todos los trucos que quieras.

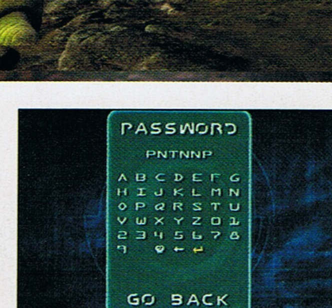
¿Arañas por doquier? No te preocupes, con los SCREENFUN-TRUCOS todo es más fácil.



LOADED: *Ahora dispondrás de todas las armas, te van a hacer falta. ¡Menudo bicho viene, y no trae buenas intenciones!*



SONIC: *También podrás correr más rápido, ahora que el bicho aún está lejos .*



En el menú de passwords, introduce las letras del nivel en el que más te apetezca jugar. ¿Nivel 2, por ejemplo? Teclea y...



¡Tachán! Empiezas directamente en el nivel 2. Abrígate, ¡te vas a Siberia!

DREAMCAST



Jin, el piloto de cyberbots, y Spiderman, el héroe Marvel, se dan de tortas en Marvel vs Capcom.

Marvel vs Capcom

En la pantalla de elección de personaje ilumina el personaje que indicamos en cada caso y sigue la ruta indicada. Inmediatamente después, te aparecerá un nuevo carácter para elegir.

Passcodes

Jugar como Gold WarMachine (pon el cursor sobre Zangief y presiona):
←←↓↓→→↓↓←←↑↑↑↑→→←←↓↓↓↓→→↑↑←←↓↓→→↑↑↑↑↑

Jugar como Hyper Venom (ponte sobre Chun-Li y presiona):
→↓↓↓↓←↑↑↑↑→→↓↓←←↓↓→→↑↑↑↑←←↑

Jugar como Lilith (ponte sobre Zangief y presiona):
←←↓↓→→↑↑↓↓↓↓←←↑↑↑↑→←↓↓↓↓→→↑↑↑↑←←↓↓↓↓→↓

Jugar como Orange Hulk (ponte sobre Chun-Li):
→→↓↓←←→→↓↓←←↑↑↑↑↓↓→→↑↑↓↓↓↓↑↑↑↑←↑

Jugar como Roll (ponte sobre Zangief):
←←↓↓→→↓↓←←↑→↑↑→→

Jugar como Shadow Lady (sobre Morrigan):
↑→→↓↓↓↓←←↑↑↑↑→→←←↓↓→→↓↓←←↑↑→→↑↑←←↓↓↓↓↓

Jugar como Onslaught:
Te saldrá en cuanto grabes los seis anteriores en tu VMU.



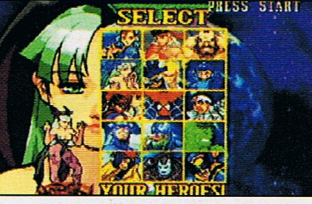
¿Te gustaría jugar con Gold War Machine? Pon el cursor sobre el bruto de Zangief...



... sigues la ruta →→↓↓←←→→↓↓←←↑↑↑↑↓↓→→↑↑↓↓↓↓↑↑↑↑←↑, Hulk habrá estado tomando demasiado el sol.



... y sigue la ruta ←←↓↓→→↓↓←←↑↑↑↑→→←←↓↓↓↓→→↑↑←←↓↓→→↑↑↑↑↑ Cada vez que te pongas sobre Zangief y presiones la fecha del cursor ↑ aparecerá el personaje oculto Gold War Machine.



Y si te pones sobre Morrigan y presionas ↑→→↓↓↓↓←←↑↑↑↑→→←←↓↓→→↓↓←←↑↑→→↑↑←←↓↓↓↓↓ ...



Y si iluminas a la exótica Chun-Li y...



... serás una misteriosa dama de las sombras.

Texto: Elena Castellanos

The Wheel of Time



"Lo que fue, lo que será y lo que es, todavía puede caer bajo el poder de la sombra". R. Jordan.

Basándose en la saga de novelas *La Rueda del Tiempo,* Legend ha desarrollado un juego de acción en primer persona. En el modo de *un jugador,* te metes en la piel de Elayna, guardiana de las crónicas de la Torre Blanca, y perteneciente a una de las siete sectas de las Aes Sedai, las hechiceras encargadas de mantener la paz en el mundo. Las Aes Sedai poseen dos de los sellos que cierran la celda donde se encuentra el poder del Oscuro. Un ejército maligno, ayudado por la secta de las Ajah Negro (las As Sedai traidoras), mantiene sitiada la Torre Blanca con intención de robar los sellos. **Lo primero que deberá hacer Elayna es luchar con un montón de enemigos a modo de 3D-shooter, pero también resolverá enigmas, usará trampas y echará mano de la magia.** Y en algunas partes del juego serán fundamentales ciertas dotes de estrategia, todo ello en una logradísima mezcla de géneros en donde prima la acción.

En el modo *multijugador,* podrás elegir entre Elayna, líder de los niños de la luz, Hound o el Renegado, todos ellos enfrentados en una batalla final (personajes que también aparecen el modo de un jugador). Cuando el ganador consiga los cuatro sellos, tendrá la posibilidad de encerrar al Oscuro para siempre o liberarlo...

PC | PS | N64 | DC | E

The Wheel of Time

Aventura de acción para avanzados y expertos

7.995 pts. | Legend/Virgin Int. | 1-4 jug. (red)

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, 300 MB HD. *Rec.:* Pentium II 266.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

La mezcla de géneros, los gráficos, la música de Robert Berry, las historia.

Solo disgustará a los que odien el género épico.

Mezcla casi perfecta de acción, estrategia y rol. ¡Una historia épica que merece ser jugada! 9

Texto: Elena Castellanos

Personajes de un mundo épico: Myrddraal, trollocs, capasblancas, celadores, Aes Sedai...

El líder del clan trolloc, frente al trono de la Torre Blanca. ¡Fíjate en las vidrieras!

La ambientación entusiasmará a los fans de las novelas de Robert Jordan.

Atento a los detalles de iluminación del juego.

Los trollocs son un cruce entre el linaje humano y el animal. En la foto, el líder.

Los menús por los que te moverás son sencillos. En el juego prima la acción.

Subordinados: criaturas muy cobardes que se esconden tras las sombras. ¡Estate al loro!

Para vencer a algunos enemigos deberás hacer uso de la magia. Algunos objetos tienen un uso distinto del que parece en un principio.

Las Aes Sedai del Ajah Negro han traicionado a la Torre Blanca a favor de un ejército de invasores.

Si activas la trampa de la escalera, cuando alguien llega al escalón central, caerá rodando.

INFO
El autor

Robert Jordan, nacido en 1947 en Charleston, es el autor de la saga de novelas fantásticas La Rueda del Tiempo *(entre ellas,* The Eye of the World, The Great Hunt, The Dragon Reborn...*). Bajo este título se recoge una historia épica que refleja la inmortal historia entre el bien y el poder del Oscuro. Si quieres conocer algo más sobre el autor, visita la siguiente web:* www.or.com/sites/legends/jordan_bio.html. *Robert supervisó personalmente el juego para asegurarse que se ajustaba al mundo que él había creado.*

http://www.wheeloftime.com/

Age of Wonders



La batalla entre las fuerzas de la Luz y de la Oscuridad está a punto de librarse. ¿De qué lado te pondrás?

El mapa principal por donde desplazas a tus ejércitos y accedes a las ciudades puede verse modificado por el efecto de los conjuros.

A este juego de estrategia por turnos se le podría definir como un refrito de *Masters of Magic* (sistema de magia), *Warlords* (gestión de ciudades y producción de unidades) y *Heroes of Might and Magic* (conquista de recursos). La mezcla resultante es satisfactoria, sobre todo si te gustaron los juegos a los que copia.

La acción se sitúa en un mundo de fantasía, al estilo de *El Señor de los Anillos*, y te ofrece dos campañas de guerra para elegir. Cada una se compone de una serie de escenarios interconectados entre sí, que varían según las decisiones que tomes.

Las ideas robadas de los otros juegos están bien implantadas, quizá con la excepción del combate. En él te dan a elegir entre una modalidad resumida (parecida a la de *Warlords*) y otra táctica (como la de *Masters of Magic*). La primera funciona bien, pero la segunda no acaba de encajar: es demasiado lenta. Es una pena, porque muchas habilidades y conjuros están pensados para usarse en esta modalidad. El caso es que al final acabas jugando siempre las batallas resumidas, donde la victoria depende más de la calidad de los ejércitos que de tu talento como estratega de campo.

Entre las novedades, se cuenta un ingenioso método para escoger las habilidades que tus héroes adquirirán al ganar experiencia, así como un sistema de juego por turnos simultáneos, el cual permite que las partidas en red vayan mucho más rápidas y fluidas de lo habitual en este tipo de juegos.

Técnicamente está bien, sin alardes excesivos; destaca su atractiva estética.

Cada héroe tiene su propio retrato.

INFO

Mundo multirracial

En Age of Wonders hay doce razas: elfos, elfos oscuros, halflings, enanos, humanos, altos humanos, azracs, goblins, orcos, frostlings, hombres-lagarto y muertos vivientes. Cada una tiene sus propios tipos de unidades y alineamiento. Tus acciones afectan a tu relación con cada raza. Saquear una ciudad de halflings puede gustar a tus amigos los orcos, ¡pero los halflings no estarán nada contentos la próxima vez que te vean! Las ciudades o ejércitos compuestos por una raza que no confía en ti pueden volverse en tu contra en el momento más inoportuno.

Con el editor de escenarios y un poco de trabajo, ¡la diversión no acabará nunca!

Siete esferas de magia para escoger y más de cien conjuros para descubrir.

Explora los dungeons y derrota a sus guardianes para conseguir sus tesoros.

Asedio: los muros de las ciudades deben ser derribados, sobrevolados o escalados.

PC | PS | N64 | DC | E

Age of Wonders

Estrategia fantástica por turnos para avanzados.

7.995 pts. | Take 2 Interactive | 1-8 jug. (red)

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, 300 MB HD
Rec.: Pentium II 266.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

☺ Interfaz. Muy rejugable. Turnos simultáneos. Requisitos de sistema bajos.

☹ Plagia a otros juegos. Oponentes CPU poco astutos. El combate táctico.

Refrito de varios títulos del género, bien resuelto tanto en solitario como en red. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Los adeptos al primer Track & Field *ya están colocados en la salida. ¡No se decepcionarán!*

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2™

Corre, nada, salta, lanza el disco, levanta pesas... y todo con sólo ¡dos deditos! Ése es el planteamiento de 'Track & Field 2': puede parecer simple pero... ¡engancha!

Si tu deporte favorito es el *sillón ball*, estás harto de que todo el mundo te diga que tienes que hacer más deporte y correr te aburre más que una sesión intensiva de *Sonrisas y lágrimas*, tenemos la solución para ti: *Track & Field 2*.

International: Track & Field 2 **añade nuevos retos y una importante mejoría en los gráficos,** pero la esencia del juego es la misma: aporrear dos teclas de tu gamepad ininterrumpidamente hasta que tus dedos se pongan como dos morcillas. Más horas de juego no te servirán para mejorar tu táctica, que al final siempre es hacer lo mismo, sino para desesperarte más o para que se te meta entre ceja y ceja superar un récord y te dejes los pulgares en el intento. Pese a ello, a algunos les resultará muy adictivo, sobre todo en el modo *multijugador,* donde la diversión se multiplica. Además de las mejoras gráficas, se han añadido seis nuevas pruebas atléticas a las ya clásicas: salto de trampolín, ciclismo en pista cubierta, piragua, halterofilia y salto de potro.

Track & Field 2 no es innovador (es más de lo mismo), pero para los que disfruten con este tipo de juegos podemos decir que es uno de los mejores en su estilo (el mejor para Play) y que ofrece bastantes mejorías respecto a su antecesor. ¡Ve calentando...!



La competición de piragua es uno de los añadidos de la segunda entrega. Ellos se dejan los brazos, y tú, los dedos.

Sólo para mujeres: el salto de trampolín y el salto de potro. Dos importantes añadidos para captar público femenino.



El salto de longitud, uno de los clásicos, sigue reuniendo muchos fans, aunque hay muchos que prefieren la espectacularidad...



... de los saltos con pértiga, ¡uno de los más difíciles!



PC | **PS** | N64 | DC | I

International: Track & Field 2

Simulador deportivo atletismo para todos.

7.990 pts.	Konami	1-4 jug.

- Dual Shock. Memory Card.

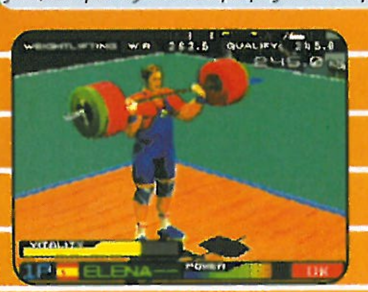
Gráficos 8 **Sonido** 7 **Jugabilidad** 8

Control Dual Shock, modo multijugador muy adictivo, nuevas pruebas.

Si no te mola aporrear el gamepad te aburrirás enseguida, textos en inglés.

Aporrear las teclas a la desesperada pero, pese a ello, ¡puede resultar muy adictivo! 8

Texto: Elena Castellanos



Las nuevas competiciones aportan mucha más diversión al juego: halterofilia y...



... ciclismo en pista entre otras. ¡Con tus pulgares puedes llegar muy lejos!

Un aperitivo para las Olimpiadas. Puedes competir por doce países distintos.

Resident Evil 2



Puedes bajar el nivel de violencia para no tener que ver escenas desagradables.



¡Agh! ¡Suéltame, zombi asqueroso! Un pisotón en la cabeza resuelve estas situaciones.



Lo malo es que no te dan opción a saltarte las secuencias intermedias, ¡qué pesadez!



Resident Evil no sería lo que es hoy en día si sólo se tratara de una caza de zombis. Hay puzzles, exploración y momentos de calma, ¡y muchos sustos imprevistos!

El Tyrant, sin su gabardina de cuero, es bastante horrible.

Casi 14.000 pelas para jugar al *Resident Evil 2* de toda la vida? ¿No es un poco excesivo? **El esfuerzo de hacer una conversión exacta es digno de admiración,** pero es cuestionable que por disfrutar de los vídeos intermedios valga la pena pagar tanto. Si lo que querían es demostrar que la Nintendo 64 podía copiar a la Playstation, pues enhorabuena: ¡lo han conseguido!, pero el bolsillo del usuario no se va a sentir tan triunfalista. En teoría, el *expansion pak* mejora ligeramente los gráficos, pero ésa es tu última preocupación cuando tienes un zombi mordisqueándote el cuello.

La única mejora significativa es la del control, que se beneficia del excelente diseño del pad de la N64. También hay un nuevo modo de *juego oculto*, en el que la localización de los objetos cambia aleatoriamente. Una pequeña tontería que no añade nada a la jugabilidad, más bien al contrario. La gracia de repetir una misión está en avanzar cada vez más rápido, no en perder el tiempo buscando objetos. Por lo demás, **el juego es tan fantástico como siempre, y no se han dejado nada fuera.** Si siempre has soñado con él, ésta es tu ocasión. ¡Haz sufrir esos ahorrillos!

PC | PS | N64 | DC | !

Resident Evil 2
Horror para avanzados.

13.990 pts. | Capcom/Angel Studio | 1 jugador

- Expansion Pak, Rumble Pak.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

☺ Era un gran juego y sigue siéndolo. Color de la sangre y nivel de violencia regulable.

☹ Muy caro. Tiempos de carga (aunque más breves que antes). No traducido.

Muy buena conversión, y muy cara. ¿Y el *Resident Evil Zero*, exclusivo de N64, para cuándo? **9**





El duelo del siglo: Cloud contra Sephirot. Normalemente pelean con los puños desnudos, pero durante un tiempo limitado pueden usar sus espadas.



Battlerunner es una carrera (tienes tres circuitos) donde puedes atizarle al rival.



En el modo Quest luchas en calabozos aleatorios, ganando experiencia y objetos.



Battlepanel es una especie de juego de Othello, pero en plan violento.

Aunque hay algunos personajes de Final Fantasy 7, la mayoría han sido creados específicamente para el juego.

Menudo vídeo de opening! ¡Guau, vaya gráficos! ¡Mira, hay algunos personajes de *Final Fantasy VII!* Si a esto le añadimos que hay un puñado de minijuegos de bonus, la primera impresión que uno se lleva de *Ehrgeiz* es sobresaliente. Pero en cuanto lo juegas un poco más, salen a relucir sus serios defectos...

El control, por ejemplo, es problemático. Es difícil hacerse con él, y es muy poco intuitivo: bloqueas los ataques quedándote quieto, mientras que los bloqueos bajos se hacen apretando un botón. Eso si estás mirando en dirección al oponente, porque lo más fácil es quedarse dándole la espalda a poco que te descuides. Lo de la libertad total de movimiento 3D suena bien, pero aquí no termina de funcionar. Además, las peleas se ganan por machacamiento de botones, hay muy poca estrategia. Los principiantes lo pasarán bien, pero eso de lanzar golpes al azar a ver si cuelan es poco profesional.

Los minijuegos están curiosos. Hay una especie de juego de rol de acción que es particularmente interesante y bien hecho; vale la pena echarle un vistazo.

En general, *Ehrgeiz* resulta curioso, ¡mola mucho luchar con Cloud! Pero si lo que quieres es un juego de lucha sólido...



PC | PS | N64 | DC | !

Ehrgeiz
Lucha 3D para principiantes.

8.490 pts. | Dream Factory | 1-2 jug.

- Memory Card.

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

☺ Tiene personajes de *Final Fantasy VII*. Varios minijuegos de bonus. Original.

☹ Sistema de combate sin pulir. Control extraño y poco intuitivo.

Original y vistoso, no más. Los minijuegos le dan un puntillo más de jugabilidad. **7**

Textos: Gabriel Pérez-Ayala



beatmania

No tendrás que llevarte la recreativa a casa, pero sí su mando especial, que es un elemento indispensable: el scratch pad.



Si quieres ser un buen DJ, más te vale escuchar atentamente a DJ Konami en el modo de práctica.

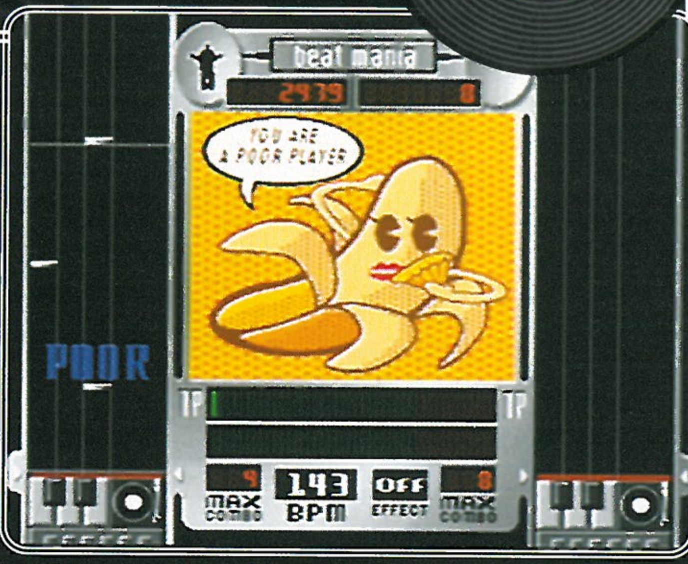
Konami vuelve a sorprendernos con un nuevo simulador de música para la Playstation. ¡Redescubre el sonido y crea tus nuevos ritmos con 'Beatmania'!

Si te gusta la música, bailar al son de nuevos ritmos o descubrir sonidos, no te pierdas el nuevo producto de Konami, *Beatmania*. Ha sido todo un éxito en Japón y ahora llega renovado a Occidente, con nuevos temas dispuestos a deleitar nuestros oídos. **La lista de composiciones es inmensa (más de 20), entre los que se incluyen distintos géneros de las pistas de baile que van desde el reggae, jazz, rhythm&blues, pop, garage, rap, funky, ambient, techno, rave... ¡y muchos más!**

Tendrás que poner a prueba tu destreza y sentido del ritmo. Porque de eso se trata, de mezclar sonidos, concentrarte en la música, sentirla y saber usar con precisión el scratch pad, que es el mando especial que necesitas para ser todo un beatmaniaco (viene incluído con el juego) En una pista con seis canales, has de tocar la tecla que corresponda a uno de ellos en el momento en que uno de los bloques llegue a la franja roja, o hacer *scratch* en el disco de la derecha. El principio del juego parece sencillo, pero la dificultad aumenta a medida que vas avanzando, con lo que mantiene alto el nivel de desafío para que sigas intentándolo. ¡Conviértete en todo un experto DJ!



Un ejemplo de los muchos temas pegadizos que te ofrece Beatmania.



Jugar con el pad normal de la Playstation es mucho más complicado, y seguramente aparecerá muy a menudo este plátano diciéndote que no lo estás haciendo bien.

INFO

Gráficos con ritmo

Este simulador de DJ es todo un éxito en Japón, donde se han venido millones de unidades. Pero el gusto nipón en cuanto a música es bien distinto al nuestro, y por eso, los desarrolladores de Konami se han desplazado hasta Londres, la cuna del pop, para investigar los ritmos y la estética musical europea en los garitos del SoHo. Así, unos gráficos que representan un cóctel de carteles de conciertos, flyers, artistas..., danzan al ritmo de los temas que vas mezclando. Aunque, si prestas demasiada atención a las imágenes, corres el riesgo de que entre imagen e imagen aparezca un plátano, la forma que Konami tiene de decirte que es mejor que te concentres en la música. Try again!

Scratch pad especial para Beatmania.



También hay modo de dos jugadores, ¡intenta hacerlo mejor que tu rival!



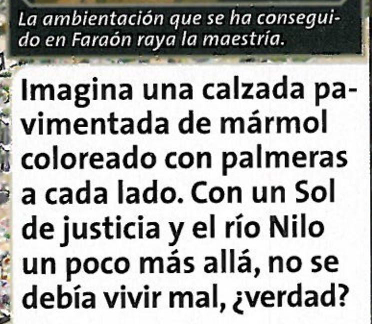
¡Bien! Cada vez que logres hacer un combo, la máquina te felicitará.



* Scratch pad incluido en el precio.

Texto: Marta Muñiz




La ambientación que se ha conseguido en Faraón raya la maestría.

Toda ciudad debe estar bien planificada desde el principio si no quieres que acabe mal.

Imagina una calzada pavimentada de mármol coloreado con palmeras a cada lado. Con un Sol de justicia y el río Nilo un poco más allá, no se debía vivir mal, ¿verdad?

No es exactamente eso lo que tendrás que hacer en el juego, sino el proporcionar a los habitantes de tu ciudad las mismas comodidades que quisieras para ti. Aparte, por supuesto, todos ellos deberán tener un trabajo estable y diversión. Eso sin contar con el problema de los incendios, el de mantener a los dioses contentos y el de la policía... ¿Cómo?, ¿que ya no suena tan bien? Bueno, nosotros nunca dijimos que fuera fácil.

Bromas aparte, ésos son, entre otros muchos, algunos de los cometidos que te esperan en *Faraón*. **Se puede decir que en el juego se tocan todos y cada uno de los aspectos que debía tratar un dirigente de la época: los ataques de las tribus vecinas, el comercio, la industria, el Nilo...** Sí, el Nilo, porque deberás vigilar su crecida anual. Todo ello controlado por un excelente sistema de menús al que podrás acceder por medio de una barra situada a la izquierda.

Heredero de la saga *Caesar*, *Faraón* aprovecha las capacidades gráficas del engine desarrollado por Impressions. Y si a eso le mejoras (poco) la IA, le pones unos cuantos dioses para despistar y lo ambientas en otra época distinta, tendrás *Faraón*.

Eso es lo que más se le puede echar en cara, porque por lo demás es un excelente juego para olvidarnos de la realidad y darnos un relajante baño en leche de cabra. Eso sí, ¡preferimos el agua y el jabón de toda la vida!

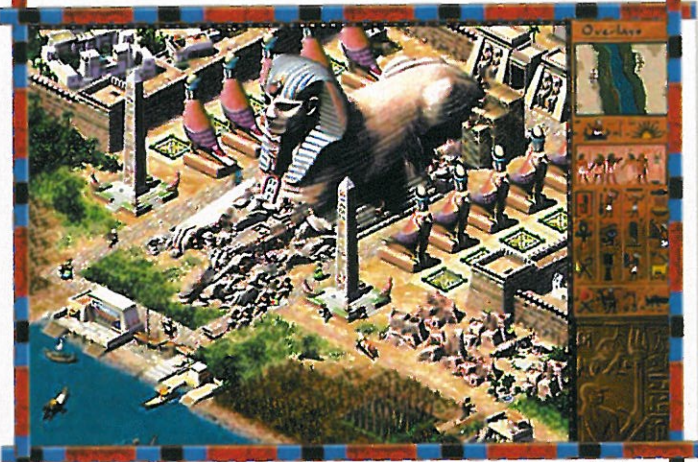

¡Vaya!, parece como si nunca fuéramos a acabar la pirámide, pero con un poco de piedra caliza y paciencia...


... nuestros sueños se verán recompensados y podremos contemplar nuestra obra por el resto de los tiempos.

INFO
Las pirámides



Se conocen muchas teorías sobre cómo construían los egipcios sus pirámides: que si usaban grúas gigantescas, que si construyeron una única rampa larguísima para subir las grandes piedras... ¡Si hasta dijeron que las habían hecho los extraterrestres! Aunque no se pueden desmentir las anteriores teorías, los egiptólogos se decantan por la siguiente: partiendo de una base de piedras, se construía una pequeña rampa de madera hasta la altura que debía alcanzar la siguiente hilera, y así sucesivamente, hasta llegar a la última piedra. Al final, unos canteros tallaban la piedra para darle a la pirámide su forma final.


La famosa Esfinge de Gizeh yergue su imponente planta mitad león, mitad mujer, sobre unos tranquilos pescadores del río Nilo.



Texto: Daniel Palomares

Mortal Kombat Gold

Los fans de la serie 'Mortal Kombat' se van a llevar una decepción: este juego debería haber sido muchísimo mejor.

Los personajes son viejos conocidos de MK: ¡a estas alturas deberían estar hechos puré!



La sangre salta mientras golpeas furiosamente la cara del enemigo.



Esto ocurre cuando se pelea en serio. Unos meses entablillada, ¡y como nueva!



Una llave muy dolorosa, pero al menos es una herida limpia. Tranquilo, sobrevivirás.

En la película, Raiden era interpretado por Christopher Lambert.

Si eres fan de la saga, esta nueva edición no aporta nada nuevo que te merezca la pena. Y si es la primera vez que te aproximas a un *Mortal Kombat*, es dudoso que veas mucho atractivo a un juego que lleva ya tiempo sobreviviendo a costa de los incondicionales que se ganó con su primera edición.

Mortal Kombat Gold, de Dreamcast, tiene gráficos dignos de máquina recreativa, pero no por eso son demasiado buenos: esta consola lo puede hacer mejor. El hecho de que visualmente todos los personajes compartan los mismos golpes básicos es un lastre para todos los *Mortal Kombat* hasta la fecha. Los ataques especiales siguen siendo poco intuitivos (por ejemplo, cada personaje tiene una secuencia distinta para sacar su arma), y **los fatalities, el supuestamente mayor atractivo del juego, no son nada fáciles de hacer.**

Se puede recomendar a los fanáticos de la serie que no hayan jugado a las últimas ediciones en otras plataformas. El resto puede seguir jugando al *Soul Calibur* tranquilamente.

PC | PS | N64 | **DC** | I

Mortal Kombat Gold

Lucha sangrienta para avanzados.

8.490 pts. | Midway | 1-2 jug.

- Memory Card, Vibration Pack

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 5

(+) La voz del comentarista. Veinte personajes iniciales. Los escenarios.

(−) Mecánica de combate anticuada. Sin innovaciones significativas.

Otro *Mortal Kombat* más, que debes evitar a toda costa si ya jugaste a los anteriores. 6

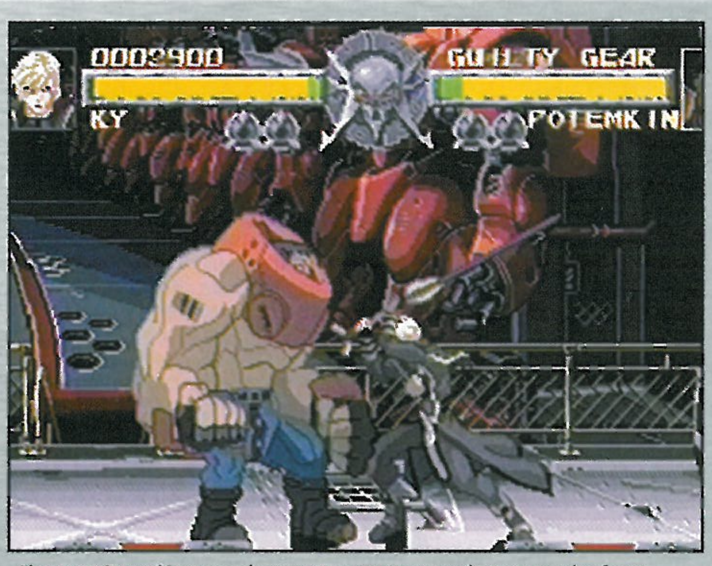


La lucha 2D está monopolizada por Capcom y SNK. Por eso sorprende que este recién llegado lo haga tan bien.

Tampoco faltan los ataques extravagantes, con la sangre saliendo a chorros.



Millia es un personaje muy curioso. Sus mejores ataques ¡los hace con el cabello!



El enorme Potemkin es muy lento, pero como te enganche con un golpe fuerte...

Diez personajes jugables desde el principio, más tres jefes finales que se pueden sumar al modo *versus*. Son pocos, pero bien diseñados.

Las luchas son frenéticas y espectaculares. **La pantalla se llena con impresionantes efectos especiales y súper golpes, que salen con gran facilidad en virtud del preciso y manejable control.** Los novatos pueden conseguir bonitos combos de golpes sencillos y especiales a poco que se lo propongan, mientras que los expertos se divierten descubriendo larguísimos combos, que pueden resultar un poco abusivos.

Pero para abusivo, el movimiento de fatality, estilo *Mortal Kombat*, que puede hacerse a mitad de combate: no sólo extermina al rival, sino que da la victoria inmediatamente, sin necesidad de librar un segundo round.

Le faltan opciones de configuración, ¡no se puede ajustar el nivel de dificultad!, pero por lo demás es muy recomendable y divertido. ¡Y buena suerte contra los jefes finales, la necesitarás!



¿Está May peleando sola? ¡No, es que su oponente se ha vuelto invisible!



PC | **PS** | N64 | DC | I

Guilty Gear

Lucha 2D de combos para todos.

7.990 aprox. | Arc System Works | 1-2 jug.

- Compatible: Dual Shock, Memory Card.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

(+) Personajes y jefes finales chulos. Fácil de manejar. Combos brutales.

(−) Abusivo en manos expertas. Opciones de configuración. Pocos personajes.

Otro magnífico ejemplo de que no hacen falta gráficos 3D para hacer un buen juego de lucha. 8

Textos: Gabriel Pérez Ayala.

EAGLE ONE
HARRIER ATTACK

Antes de cada misión, te darán instrucciones precisas de lo que debes hacer.

El modo de dos jugadores sirve para retarte con un amigo o competir juntos.

INFO
Un avión con historia



El Harrier nació en Inglaterra con el nombre de AV-8A Harrier. En 1969, British Aerospace y Rolls Royce firmaban un acuerdo para incrementar las capacidades del avión. El nuevo modelo fue adquirido por el grupo de marines de Estados Unidos: el 9 de noviembre de 1978 se efectuaba el primer vuelo de prueba del AV-8B Harrier sobre la pista del aeropuerto internacional de Lambert. Su motor con cuatro toberas de escape laterales móviles le permiten despegar y aterrizar verticalmente como un helicóptero, por lo que puede operar desde pequeños portaaviones.

El Ejército del Nuevo Milenio, instalado en las islas Hawai, amenaza la estabilidad del país. ¡Ponte a los mandos de un Harrier y combátelo!

El ejército de los Estados Unidos necesita tu ayuda: ¿sabes pilotar un avión? ¿No? Bueno, no importa si sabes manejar bien tu pad de la Playstation; nos vas a ser de gran ayuda. Un grupo terrorista se ha infiltrado en las islas Hawai. Se han hecho con un arma que emite un impulso electromagnético (EMP) e inutiliza todos los equipos electrónicos. El pánico se ha desatado: tráfico paralizado, ordenadores desconectados, carreteras cortadas... ¡Incluso se ha decretado la ley marcial! Que las islas caigan en las manos del terrible grupo terrorista ENM (Ejército del Nuevo Milenio) es sólo cuestión de tiempo, a no ser que un excepcional piloto (o sea, tú) les haga frente. La acción se desarrolla en Hawai, así que hazte una idea de los decorados: mar, playas paradisiacas y... en fin, ¿qué te vamos a contar de Hawai?

Tienes 25 misiones que cumplir, a parte de un modo *entrenamiento* donde aprenderás a manejar tu avión, un Harrier, en la escuela de pilotos del escuadrón Eagle (Nevada). **La principal y más atractiva novedad es la inclusión de un modo de dos jugadores**, algo que no tienen la mayoría de simuladores de aviación y que, sin embargo, da mucho juego. Pueden luchar juntos, cubriéndose uno a otro, o enfrentarse en el modo *versus*. **Encontrarás bastantes misiones aéreas, pero hay más acción a ras del suelo. En más de una ocasión, te verás casi abrazando la pista mientras en otras subirás en vertical.** Tanta versatilidad se debe al hecho de que pilotas un Harrier que te permite hacer maniobras muy arriesgadas, como meterte entre colinas, gracias a su capacidad de subir en vertical y bajar en picado. También es capaz de aterrizar y despegar en cualquier superficie. Tendrás misiones de rescate por tierra, mar y aire, de bombardeo e incluso una con tiempo ilimitado en la que tienes que correr para salvar a la población mundial de un virus mortal. ¡Despegamos...!



Tu último reducto: aprovecha para recargar tu arsenal y ¡vuelta a la lucha!



Ataque nocturno: gracias a los infrarrojos los tendrás en tu punto de mira.


PC | PS | N64 | DC

Eagle One

Arcade de vuelo para avanzados y expertos

8.990 pts. | Infogrames | 1-2 jugador

• Compatible: VMS, Vibration Pack.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

Modo de dos jugadores, misiones variadas, detalles innovadores.

Pese a su jugabilidad, si lo tuyo no son las simulaciones, no te emocionará.

No supera el nivel del último *Ace Combat*, pero añade innovaciones interesantes. **7**

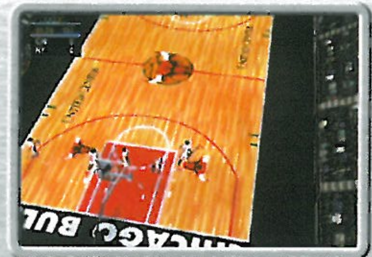
Texto: Elena Castellanos



¡Un convoy enemigo! Un misil para ti, una ráfaga para el otro, un antiaereo...


También podrás ir a la caza de los poco ágiles A-10. ¡Pan comido con tu Harrier!

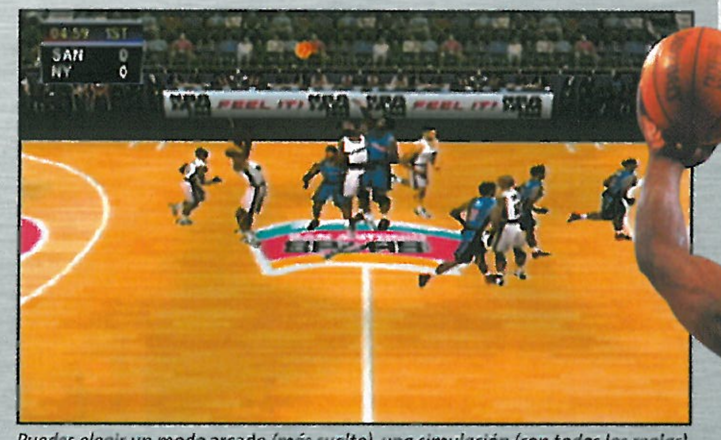
NBA Jam 2000



Un buen lugar para entrenar: el emblemático estadio de los Chicago Bulls.



La simulación 5 contra 5 resulta convincente, pero no es la mejor que hemos visto.



Puedes elegir un modo arcade (más suelto), una simulación (con todas las reglas) o un juego personalizado, donde tú eliges qué reglas quieres que se cumplan.



Elige entre todos estos equipos de la NBA: ¡los grandes entre los grandes!



Aprende si quieres ser una estrella de la NBA.



NBA Jam 2000 incorpora dos estilos, el *arcade dos contra dos*, el estilo más conocido de la saga *NBA Jam*, y un tradicional partido *cinco contra cinco*, los dos principales estilos de juegos de baloncesto. La lista de opciones es muy extensa: incluye los 29 equipos de la liga, con algunas de las fabulosas estrellas de la NBA, y los estadios auténticos. Y además del modo de *competición*, incorpora un modo *exhibición*, otro de *entrenamiento*, un *concurso de triples* y una opción de *práctica de tiro libre*. El control es muy intuitivo: los jugadores se mueven, corren y pasan el balón cuando tú quieres. **Visualmente, NBA no decepciona, aunque tampoco impresiona: los jugadores no se asemejan mucho a los reales y la animación tiene algunos fallos.** Pese a ello, *NBA Jam 2000* es un juego completo, y si lo que buscas es tener un juego de baloncesto arcade y otro tradicional en uno mismo, ¡te será rentable! Pero si tienes ya definido el tipo de jugador que eres y qué estilo prefieres, entonces mejor que te compres un juego sólo de arcade o una simulación más realista. Aunque *NBA Jam 2000* incluye ambos, no es ni mucho menos el mejor en ninguna de las dos vertientes.

Si consigues suficientes puntos de bonificación, podrás crear tu propio jugador.

PC	PS	N64	DC	I

NBA Jam 2000
Simulador de baloncesto para todos

9.490 pts.	Acclaim	1-4jugador

- Controller Pak, Rumble Pak

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	7	8

(+) Modo *arcade* y *simulación*, todos los equipos de la liga NBA, control sencillo.

(−) Animaciones no muy realistas, no sobresale en ninguno de los estilos.

Completo en cuanto a modos de juego, *NBA Jam 2000* no sobresale en ninguno de ellos. **7**

Toy Story 2



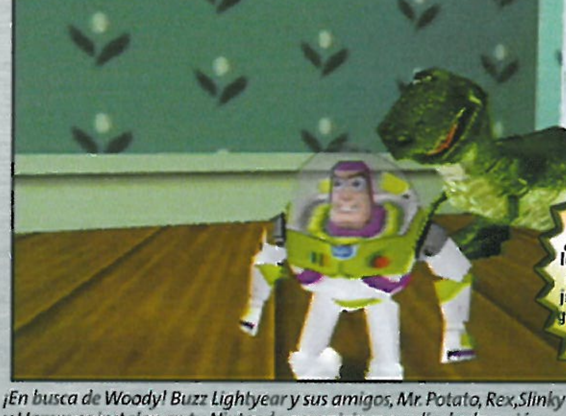
Las cajas giratorias sirven como tutorial, para aprender tus movimientos.



¡No oigo! Mr. Potato te dará un extra de inmunidad si encuentras su oreja.



Podrás pasar de nivel cuando consigas un pizza planet chip. ¡Corre a por él!



¡En busca de Woody! Buzz Lightyear y sus amigos, Mr. Potato, Rex, Slinky y Hamm se instalan en tu Nintendo para vivir una película de acción contigo.



En cada nivel, deberás enfrentarte con un enemigo. ¡Dispara a su punto débil!



¡Buzz Lightyear al ataque!

ScreenFun ¡SORTEO!
¿Te gustaría conseguir uno de los cinco maletínes Toy Story que incluyen una demo del juego de psx, un cd con imágenes, monedas de chocolate y un libreto? Escríbenos al apdo. 14.124 Madrid 28080. Ref. Maletin Toy Story. ¡Suerte!

Los juguetes vuelven a la carga y nunca mejor dicho, porque ya se han colado en casi todas las plataformas. El argumento: Buzz debe ir superando una serie de pruebas y sobre todo consiguiendo los emblemas del pizza planet que le permitan pasar a las fases más avanzadas. ***Toy Story 2* es un jump&run clásico: puzzles que resolver, enemigos para pelear y monedas que reunir** (50 en cada caso pero no te resultará muy difícil: están repartidas por el escenario y también aparecen cuando acabas con un enemigo). Dicho así puede parecer que tiene un desarrollo lineal, pero en absoluto: irás explorando la casa a tu aire y, si no quieres, no tendrás que pelear. Además, el hecho de que el juego vaya siguiendo el argumento de la película lo hace más ameno y emocionante, aunque se echan de menos escenas intermedias como en la Playstation. Los gráficos no son todo lo que se esperaba de la Nintendo; además, la cámara, lejos de ser tu aliada, resulta bastante molesta. Puedes colocarla en el modo *activo* o *pasivo*. Pero en el primer caso te mareará y te molestará cuando debas enfrentarte a los continuos saltos del juego. Por el contrario, en el modo *pasivo*, tu ángulo de visión quedará muy limitado.

PC	PS	N64	DC	I

Toy Story 2
Jump&run para todos.

9.490 pts.	Disney/Activision	1 jug.

- Memory Card, Dual Shock.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	6	7

(+) Argumento basado en la película, desarrollo no lineal, misiones muy divertidas.

(−) Movimiento de cámara lioso, saltos frustrantes, gráficos no muy brillantes.

Una correcta pero no brillante conversión. Resulta mucho más divertido si te gustó la película. **7**

Textos: Elena Castellanos

SEGA SPORTS NBA 2K

Canasta de tres puntos: ¡Sega lucha contra 'NBA Live 2000' de EA Sports por el trono!

Como en la vida misma: en el juego cambian las expresiones faciales de los jugadores.

Los estupendos movimientos se pueden observar con detenimiento en la repetición.

Tal vez siempre has deseado ser una estrella del baloncesto, pero claro, si no te regaste por las noches ni tomaste mucho Cola-Cao, ¡no hay tu tía! Menos mal que los videojuegos siempre tienen la solución. En este caso se llama *NBA 2K*.

Hasta el momento, Sega ha realizado principalmente juegos para la DC de conversiones de recreativas. Con *NBA 2K*, la primera muestra de su exclusiva serie deportiva *2K*, sorprende a la competencia.

Pocas veces hemos visto unos gráficos tan detallados en el género de las simulaciones deportivas. **La representación de las estrellas de la NBA no sólo hace aumentar el realismo, también el ambiente alcanza casi un nivel de estadio.** Para lo cual contribuye el animado grupo de espectadores, que silba y celebra cada jugada. Los efectos sonoros también son de primera, sobre todo los comentarios, con sus ingeniosos juegos de palabras (por desgracia, en inglés).

Se pueden escoger todos los equipos de la NBA, con los que podrás participar en distintos modos de juego. Disfrutarás durante horas con entrenamientos y juegos amistosos, y también temporadas completas y play-offs.

El control de los jugadores, tanto en el ataque como en la defensa, es muy intuitivo. Unos pases rápidos, combinaciones y otras jugadas pueden realizarse a la velocidad del rayo casi con los ojos cerrados. La gran inteligencia de los contrincantes atrapará durante mucho tiempo a los expertos delante del monitor, pero los principiantes agarrarán con nervios el joypad.

En el banquillo, los suplentes animan a sus compañeros.

El árbitro vigila: ¡debajo de la canasta hay mucha confusión y empujones!


Éste no se ha enterado. ¡Que esto no es fútbol, es un partido de baloncesto!

PC | PS | N64 | **DC** | I

NBA 2K
Juego de deporte para expertos.

8.490 pts.	Sega Sports/VC	1-4 jug.

- Compatible: VMS

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

☺ Fantástica animación de jugadores y espectadores y muy buen control.

☹ Comentarios sólo en inglés. Los jugadores no tienen el parecido del *NBA Live*.

Sega presenta el mejor juego de la NBA para consolas, y compite incluso con EA sports. **8**

Texto: Elena Castellanos

Shaquille O'Neal hace un mate mientras entrena. ¡Luego en el partido, las clava!


En el NBA 2K no hay canastas seguras; cada tiro tiene que estar bien calculado.


Excelente puesta en escena de los jugadores, representados con gran realismo.



Star Ocean 2

La segunda parte de un juego de rol de Supernintendo que aprovecha las ventajas de los 32 bits sin olvidar sus orígenes.

¿No podría la chica salvarse solita? Que sea otro el que venga a salvarte no mola.



¡Qué romántico! Rena y Claude se encuentran en el puente por la noche.



Vas a acabar hasta las narices de ver ese globo con los puntos suspensivos.



Manejar a un sólo personaje es fácil. ¡Verás cuando tengas cuatro!

La originalidad de *Star Ocean 2* viene dada porque tienes dos personajes para elegir: un chico (Claude) o una chica (Rena). Aunque la historia es la misma, cada personaje tiene algunas escenas extra, que se ven desde su punto de vista. Se hace raro, cuando coges a la chica, que te secuestre el malo de turno y tenga que venir el chico a rescatarte. Lo suyo sería que secuestrasen al chico, caray, y que fuera ella en su busca. Además, el chico es mucho más efectivo en combate que tú. ¡Qué mal!

Técnicamente, el juego es irregular. Los modelos de monstruos y personajes se pasan de caricaturescos e intentan ser expresivos sin conseguirlo, y la música es aburrida. Por contra, los fondos son detallados, y las voces durante las batallas molan mucho. **Los rápidos combates de hasta cuatro personajes simultáneos casi parecen un juego de acción.** Cuesta adaptarse a ellos (son confusos), pero si eres veterano del rol disfrutarás del cambio de ritmo. El resto del sistema de juego, con montones de habilidades y conjuros, es bastante bueno. Además, consta de dos CDs llenos de sitios explorables, y hay un montón de personajes para conocer e incorporar a tu grupo. Los aficionados al rol se lo pasarán en grande con *Star Ocean 2*, mientras que al gran público le costará más apreciar sus virtudes.



A ver, acércate un poco más a la cámara, que te veamos bien... ¡muchas gracias!



Foto de familia: ¡paaa-taaa-taa!



PC | **PS** | N64 | DC | I

Star Ocean 2
Rol clásico para avanzados

7.990 pts. | Tri-ace | 1 jug.

- Memory Card, Vibration Pack

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Largo. Dos protagonistas para elegir, y muchos personajes. Batallas dinámicas.

En inglés. Técnicamente poco impresionante. Diálogos demasiado largos.

Tras la trágica cancelación de *Saga Frontier 2*, este juego puede constituir un buen consuelo.

7

Shadow Madness

Desarrollado por un equiponorteamericano, este juego fracasa en su pobre imitación de 'Final Fantasy VII'.

No te lo pienses mucho: ¡atízales rápido si no quieres que te inflen a tortas!



A los personajes se les ve diminutos en el escenario. ¡Mejor no verlos de cerca!



El desplazamiento por el mundo se hace mediante un cantoso mapa en 2D.



La secuencias de video generadas con el propio motor gráfico del juego muestran toda la chapucería de sus modelos, auténticos muñecotes de guiñol.

Hay que reconocer que *Shadow Madness* tiene sus cosillas buenas. Durante los combates, pulsar un botón en el momento justo hace doble daño (¿te acuerdas del sable-pistola de Squall?), y puedes evitar los enfrentamientos aleatorios si pulsas otro botón cuando oyes un rugido. Lo malo de esto es que, a la larga, no es tan buena idea: evitar los combates te impide ganar una muy necesaria experiencia, así que tarde o temprano tendrás que organizarte aburridas cacerías de monstruos para prosperar. Los diálogos están, aparentemente, bien traducidos, y la historia es aceptable. Falla el aburridísimo sistema de combate, donde acceder a los abarrotados menús de objetos (la mayoría, inútiles) o de conjuros (mal descritos) es lo peor que puedes hacer: ¡para cuando elijas algo, ya te habrán dado por todas partes! **Lo más inteligente es aporrear al enemigo rápidamente, sin ningún tipo de estrategia.**

Los diseños de los protagonistas son feos a rabiar (espera a ver a Winleaf, la *guapa* del grupo), y los pobrísimos gráficos 3D de los monstruos y conjuros están mal animados. ¡Un juego prescindible!



Limpia a menudo tu inventario, o se llenará de objetos perfectamente inútiles.

El prota es como el hermano feo de Squall.



PC | **PS** | N64 | DC | E

Shadow Madness
Rol copión de *Final Fantasy* para avanzados

6.990 pts. | Craveyard Studios | 1 jugador

- Memory Card, Dual Shock

Gráficos 4 | Sonido 7 | Jugabilidad 5

La banda sonora es razonablemente buena y está bien aplicada.

Visualmente es horrible. Sistema de combate. Muchos objetos inútiles.

Americanos tratando de hacer un juego de rol a la japonesa, con resultados pobres.

5

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

Baldur's Gate + Tales of the Sword Coast



Las abstractas reglas de combate y movimiento del juego de rol Advanced Dungeon & Dragons *cobran vida en* Baldur's Gate. *Una adaptación portentosa.*

Para todos aquellos que aún no hayan tenido la suerte de sumergirse en los *Forgotten Realms*, sale otra vez a la venta *Baldur's Gate*, pero en esta ocasión viene acompañado del CD de expansión *Tales of the Sword Coast*. Gracias a él se amplía el mundo explorable con nuevas áreas, los personajes pueden subir un par de niveles (¡lo que supone treinta y cinco conjuros adicionales!) y hay unos cuantos monstruos y objetos nuevos. También corrige errores de programación, así que no sólo funciona como ampliación, sino también como parche. Lo que antes ya era un gran juego, ¡ahora es mejor!



PC | PS | N64 | DC | E

BG: Tales of the S. C.
Rol para avanzados y expertos

7.990 pts. | Black Isle/Interplay | 1-6 jug. (red)

Mín.: Pentium 166, 16 MB RAM, 450 MB HD.Rec.: Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 600 MB HD.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

☺ Se han corregido errores, ¡y es más grande que nunca!

☹ ¿Sólo un par de niveles más? ¡Queremos lanzar conjuros de nivel nueve ya!

¡Genial! Si no tienes el *Baldur's Gate*, esta edición corregida y ampliada es para ti. **9**

Majesty



El castillo, centro de poder de tu reino. De aquí salen los recaudadores de impuestos y los constructores. Hazlo más grande para tener más edificios disponibles.

"Simulador de reino de fantasía": así se autodefine *Majesty*. Imagínatelo como una especie de *Dungeon Keeper*, pero del lado de los buenos y a la luz del sol. En vez de calabozos, construyes tabernas, mercados, escuelas de magos y cosas así. Los héroes que reclutas actúan a su aire, te defienden de los monstruos errantes y buscan aventuras. Para incentivarle a hacer lo que tú quieres dispones de un sistema de recompensas, y puedes echarles una mano lanzando conjuros de apoyo y ataque directo. Tener tan poco control sobre lo que ocurre parece aburrido, pero en la práctica el juego es bastante ameno.



PC | PS | N64 | DC | I

Majesty
Simulador de reino de fantasía para principiantes.

7.995 pts. | Cyberlore Studios | 1-4 jug (red)

Mín.: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 145 MB HD.Rec.: Pentium 233 MHz, 185 MB HD.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

☺ Bonito e ingenioso. Las voces están bien utilizadas. El multijugador es divertido.

☹ El concepto de juego puede gustar o no. Voces en inglés. Algo breve.

Un agradable y bonito juego de planificación, ambientado en un reino de fantasía. **8**

Deadly Skies



Todos los aviones llevan los mismos cohetes, que valen para todo: que si una fábrica, que si un avión, que si un barco...

La Dreamcast ha de tener de todo en su catálogo, ésa parece ser la consigna mágica. *Deadly Skies* viene a llenar el hueco de los simuladores de vuelo de combate, y lo hace con la filosofía de esta consola: arcade total. El problema es que, aunque la sencillez de manejo y la falta de complicaciones al principio se agradecen, la jugabilidad no da mucho de sí. Hay aviones para comprar, pero no se aprecia ninguna diferencia significativa al pilotarlos, y las misiones son las mismas para todos ellos. ¡Aburrido! Técnicamente se limita a cumplir. Poco recomendable.



PC | PS | N64 | DC | E

Deadly Skies
Vuelo de combate para principiantes.

8.490 pts. | Konami | 1 jug.

- Visual Memory

Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 6

☺ Accesible desde el principio.

☹ Misiones repetitivas. Frustración. Poca profundidad. Replay mal utilizado.

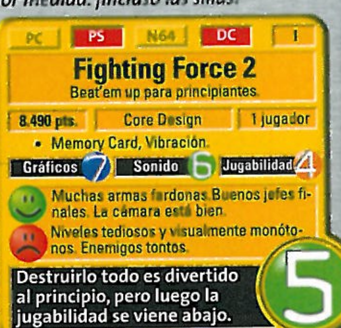
Un título con muchas carencias, que parece estar hecho deprisa y corriendo para cubrir un cupo. **6**

Fighting Force 2



Cuidado con esos bidones, habrá una gran explosión si los golpeas. De hecho, todo lo que golpeas estalla, en menor o mayor medida. ¡Incluso las sillas!

Este juego consiste en entrar en una habitación y destruir todo lo que encuentras (enemigos y mobiliario: no hay mucha diferencia entre ambos). Luego pasas a la siguiente habitación y repites, hasta que por fin llegas al jefe final de la fase. Hay mucha variedad de armas y es divertido utilizarlas, pero son tan abundantes que se hace demasiado sencillo derrotar a los enemigos, que ya eran de por sí fáciles de tumbar sin ayuda. El diseño de las salas es tremendamente repetitivo y de colorido monótono. Los niveles son demasiado largos.



PC | PS | N64 | DC | I

Fighting Force 2
Beat'em up para principiantes.

8.490 pts. | Core Design | 1 jugador

- Memory Card, Vibración.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 4

☺ Muchas armas fardonas. Buenos jefes finales. La cámara está bien.

☹ Niveles tediosos y visualmente monótonos. Enemigos tontos.

Destruirlo todo es divertido al principio, pero luego la jugabilidad se viene abajo. **5**

THRASHER
-SKATE AND DESTROY-

El punto fuerte de Cyrus son sus demoledores kickflips.

Axl: un buen skater con el que empezar.

Backside flip to fakie, nollie shove it..., son trucos imposibles que 'Thrasher: Skate & Destroy' pone al alcance de tu mando. ¡Inténtalos!

De la mano de los chicos de Rockstar y en estrecha colaboración con la revista Thrasher nos llega un nuevo juego de skate que aspira a convertirse en el rey del deporte de la tabla para tu Playstation. ¿Lo conseguirá?

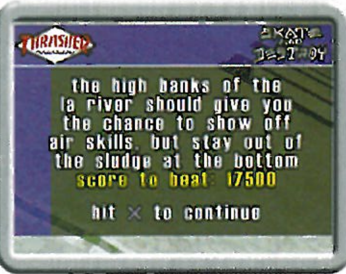
En principio, al leer el manual de instrucciones (en inglés, para no variar), te das cuenta de que **el juego va más allá del simple arcade en el que se quedaba el *Tony Hawk's Skateboarding*, e introduce un modo de juego más real que el anterior.** ¡Si hasta puedes elegir tu propio patrocinador!

Eso sí, al llevar la realidad hasta el extremo han trasladado la dificultad para hacer hasta los más sencillos trucos a tu consola, ¡con lo que las primeras partidas serán muy frustrantes! La vida del skater es dura, tío...

En su elevada dificultad de manejo se encuentra su principal problema de cara a aquellas personas que debutan en este tipo de juegos, pero **hay que tener en cuenta que *Thrasher: Skate & Destroy* reproduce casi fielmente la carrera de cualquier skater profesional.**

Otro de los *peros* que destacar del juego es su pobre presentación gráfica. No tanto del entorno que nos rodea, sino del patinador. Si te fijas, cuando éste cae es como si tiraras al suelo un peluche de tu hermana, con el cuerpo por un lado y las piernas por otro.

En definitiva, si hiciéramos una comparativa entre *Thrasher: Skate & Destroy* y *Tony Hawk's Skateboarding*, el resultado sería el único que se podría esperar: ¡tablas!



Muy difícil: el altísimo requisito de puntos hace que el juego sea muy frustrante.



En las repeticiones podrás admirar ese "360º shove it to tailgrab" de tus amores.



Cuando se acaba el tiempo, la policía te perseguirá para cogerte.



Tras pasar un nivel, los patrocinadores te harán ofertas para llevar su ropa...

...cómo Scab, que aquí muestra la ropa que ha conseguido después de muchos sufrimientos.

INFO
La 'biblia' de los skaters

El sponsor principal del *Skate & Destroy* de Rockstar es la revista especializada *Thrasher*. Esta revista comenzó su andadura en 1983, justo cuando el gran Tony Hawk empezaba a despuntar. *Thrasher* no es una revista de skaters cualquiera, sino una auténtica demostración de la cultura del skate. La revista trae (en inglés, eso sí), entrevistas a los mejores skaters de este el momento, así como lecciones para aprender nuevos trucos. Más información: *www.thrashermagazine.com*.



Esto es más que habitual en la realidad y por supuesto no podría faltar aquí.



PC | **PS** | N64 | DC | E

Thrasher: Skate and Destroy
Simulador de skate para expertos.

8.490 pts. | Rockstar/Take 2 | 1-2 jug.

- Compatible: Dual Shock, Memory Card.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

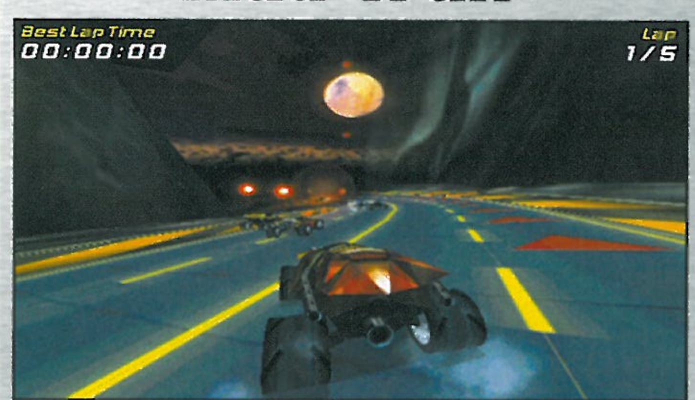
Más de 100 trucos distintos. Reproduce la carrera de un skater profesional.

Poca sensación de velocidad al patinar. Extrema dificultad al hacer trucos.

Si quieres un auténtico juego que reproduzca el mundillo del skate, ésta debe ser tu elección. 7

Texto: Daniel Palomares

Mad Trax



Las vueltas son larguísimas, y como mucho te tienes que conformar con perseguir a los oponentes, porque van como balas. Necesitas un power-up para alcanzarlos.

La física de conducción de *Mad Trax*, dentro de su condición de arcade, no está mal. Y la sensación de velocidad, siempre un elemento importante en este tipo de juegos, es buena. Por donde falla este título es por su monotonía visual, la poca espectacularidad de las explosiones, la permanente niebla del fin, la oscuridad reinante en ciertos tramos de la carretera, el poco inspirado diseño de las pistas y, sobre todo, la poca originalidad de los power-ups: misiles, escudos, minas y turbo. La verdad es que podían haberle echado un poquito más de imaginación, ¡y saldríamos ganando todos!



Total Soccer 2000

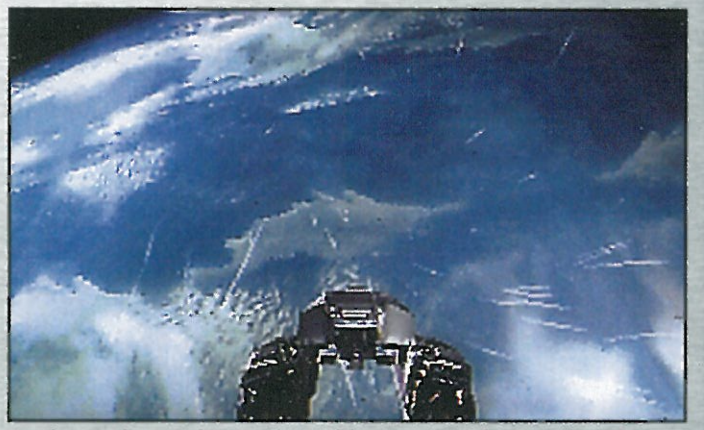


La vista es como la que se usaba en el Kick Off *de Amiga. El campo distingue entre normal, seco, embarrado, nieve y húmedo, que afecta al movimiento de la pelota.*

La mayoría de los juegos de fútbol de hoy en día necesitan una tarjeta gráfica 3D y un ordenador del copón. Pero, ¿qué haces si tienes un humilde Pentium 75 MHz? Pues entonces te pillas el *Total Soccer 2000*, un juego de los que se hacían antes, con gráficos cutres pero perfectamente jugable. Si no tienes complejos, este pequeño título tiene mucho que ofrecer. Los controles son muy simples, pase y disparo, pero no necesitas más para montarte unas jugadas dignas de Ronaldo. Equipos internacionales, editor de tácticas y alineaciones, estadísticas, modos de práctica... ¿Quién necesita más?



Star Ixiom



Los planetas sí que son bonitos; el resto del espacio carece de atractivos. La vista desde la cabina es más eficaz que la vista exterior, aunque más feúcha.

Las explosiones son un manojo de píxels, los diseños de las naves parecen inspirados en algún matamarcianos malo y en general es demasiado simple, como si fuera una versión aguada de *Colony Wars: Red Sun*. Ni siquiera la sensación de desplazamiento en 3D es creíble, y el espacio tiene un aspecto muy soso. El único atractivo de este juego es que podría ser una opción asequible para niños, pero nada más. Tiene un concepto curioso: al entrar en una base, manejas al piloto y puedes hablar con sus ocupantes, como si fuera un juego de rol, pero a efectos de juego no añade nada.



Spec Ops: Stealth Patrol



Ranger al ataque: ¿otra vez los americanos contra los rusos? ¿Pero no quedamos en que la guerra fría ya había acabado?

El *Spec Ops* de PC llega ahora a Playstation. A diferencia de otros shooters al uso, aquí tienes que contralar alternativamente a dos soldados, cambiando de uno a otro en mitad de la misión. Hay armas y equipo militar a montones, y el juego intenta poner el énfasis en el realismo. Si te alcanza una explosión, te mueres, y sólo necesitas un tiro para abatir a un enemigo como ocurriría en la realidad. Lo malo es que los gráficos no están a la altura de la idea, y es tremendamente angustioso ir encajando balas en el cuerpo sin saber de dónde te vienen. ¡Qué sufrido es esto de ser *ranger*!



Textos: Elena Castellanos y Gabriel Pérez-Ayala





En Probotector eres un Rambo auténtico.

PC | PS | N64 | GBC | I

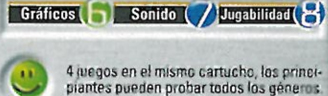
Konami GB Collection

Juegos variados para todos.

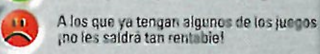
5.490 pts. | Konami | 1 jugador

Konami lanza una recopilación de cuatro de sus clásicos entre lo mejorcito y más variado: *Gradius*, un arcade de naves tipo *R-Type* y sin mucho que envidiarle; *Castlevania Adventure*, un arcade de scroll donde guías a un héroe armado de un látigo por varios niveles; *Probotector*, un Rambo con metralleta dispuesto a matar a todos los soldados y babosas que pille (¡no siento las piernas!) y *Konami Racing*, carreras de coches Fórmula 1. Si hiciéramos una crítica por separado de cada juego no saldrían tan bien parados pero cuatro juegos medianamente aceptables y tan distintos en el mismo cartucho, por el mismo precio que uno, resulta una opción muy atractiva para principiantes.





4 juegos en el mismo cartucho, los principiantes pueden probar todos los géneros.



Una recopilación de cuatro clásicos: para los que no lo tengan, ¡una muy buena oportunidad!





¿Qué hago yo aquí arriba? ¡Si no sé esquiar!

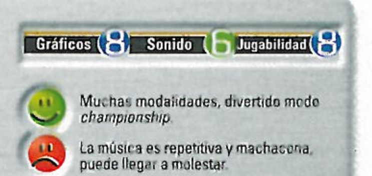


Winter Sports

Simulaciones de deportes de invierno para todos.

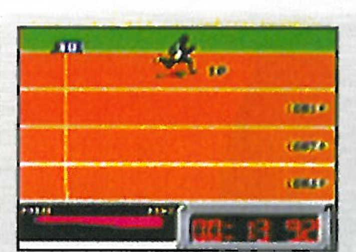
5.490 pts. | Konami | 1 jugador

Winter Sports incluye un montón de deportes de nieve: ski jumping, descenso, speed skating, half pipe, ski jumping K-120, aerials, giant slalom y bobsleigh. Ocho pruebas distintas y dos modalidades de competición: modo *challenge*, donde practicas el deporte que elijas, y *championship*, una liga en la que mides tus fuerzas en todas las pruebas. Tus marcas se irán guardando en ránking para que puedas ir superándote. *Winter Sports* resulta entretenido y estimulante: es variado y muy jugable, y además tienes el aliciente de competir por tu país e intentar superar las marcas del resto de países. Si quieres ganar, al final tendrás que dominar todas las pruebas.



Ocho deportes distintos de invierno, variados y muy jugables. ¡Acción en la nieve!





Corre, corre... que te voy a echar el guante.



Track & Field

Simulación de atletismo para todos.

5.490 pts. | Konami | 1-2 jugadores

Lo tuyo es el atletismo? Aquí tienes 100 metros, salto de longitud, salto de altura, lanzamiento de peso, 400 metros, jabalina, 1.500 metros, disco y salto con pértiga. Como en el anterior, tienes un modo de *práctica* para esmerarte en todas las modalidades y un modo *historia* donde tendrás que lograr unas marcas aceptables en todos los deportes para destacar en la clasificación. *Track & Field* es una estupenda versión del juego de Konami para PSX, esta vez en tu Game Boy, con las limitaciones de la consola portátil pero muy jugable, con buenos gráficos e instrucciones y la posibilidad de jugar con un amigo con el cable link. ¡Corre, corre!



Variedad, buen desarrollo: modos de *práctica y competición*.

Si no te sientes retado en los juegos de deportes y te va más la acción, te aburrirás.

Una buena conversión del *Track & Field* para la Game Boy: idóneo para amantes de atletismo.





La bella tendrá que enfrentarse a Gastón.

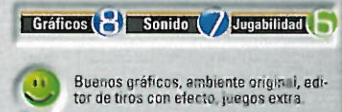


La Bella y la Bestia

Aventura de acción para todos.

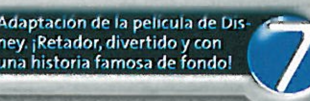
5.490 pts. | Disney Int. | 1 jugador

El malvado Gastón ha convencido a los habitantes del pueblo de que la Bestia es peligrosa. Sólo Bella puede salvarle: ¿conseguirá llegar antes que Gastón al castillo? De momento debe enfrentarse a él en una partida de tres tableros: tiras el dado y vas cayendo en casillas donde se esconden minijuegos (puedes ensayarlos primero por separado). Los protagonistas de los minijuegos son los habitantes encantados del castillo: Chip, la sra. Potts, Lumière, el candelabro... Si sacas buena puntuación ¡irás ganando posiciones! *La Bella y la Bestia* es un juego muy entretenido, tal vez con poca acción para los más peleones, pero con mucha variedad y muy retador para mentes inquietas. ¡Y encima, con los personajes de la peli!



Buenos gráficos, ambiente original, editor de tiros con efecto, juegos extra.

El manejo del control resulta un poco difícil al principio.



7



¿Pero qué vas a hacer tú con eso, chaval?

PC | PS | N64 | DC | I

South Park Rally

Arcade de conducción para fanáticos de *South Park*.

7.495 pts. | Acclaim | 1-6 jug. (red)

Cada cierto tiempo aparecen juegos que se aprovechan del tirón de una película o una serie para engrosar las arcas de su o sus creadores. Sin duda, *South Park Rally* hace lo propio para Trey Parker y Matt Stone, los creadores de la serie. Aunque puedes escoger tu corredor entre la mayoría de personajes que salen en la serie y con un arsenal de ítems a tu disposición, el juego te acaba aburriendo a la tercera carrera. Y es que, por mucho Kenny que tenga, el juego es muy soso en cuanto a contenido. Eso sí, a ver en qué juego cuentas con la ayuda de Felizón *El Señor Mojón*. Aun así, el destino de este juego es acabar como casi siempre lo hace Kenny: ¡muerto!



Reproduce el espíritu de la serie. Muchos personajes. Montones de ítems.

¿Por dónde empezar...? Malísima conversión para la Playstation. Aburrido.

Está bien para pasar unas horas sólo... ¡A no ser que seas un fanático de *South Park*!





El rey del funk Isaac Hayes pone su voz a Chef.

PC | PS | N64 | DC | I

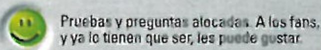
Chef's Luv Shack

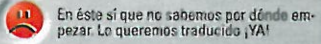
Programa concurso para adictísimos a *South Park*.

7.490 pts. | Acclaim | 1-4 jugadores

Y siguiendo con los juegos sacados de la serie *South Park*, nos encontramos con este *Chef's Luv Shack*. Es una especie de concurso televisivo a base de preguntas de conocimiento general y otras de chorradas para fanáticos de la serie, a las que, si das la respuesta correcta, sumarás puntos. Además tiene minijuegos basados en videojuegos clásicos, como *Space Invaders* o *Asteroids*, modificados con el look *South Park*. Señores Matt y Stone: que su serie (genial, por cierto) triunfe con una estética cutre, ¡no quiere decir que en el mundo del videojuego pase lo mismo! Y para finalizar, no está traducido... ¡Con lo bien que lo hacen los dobladores de la serie!







South Park no se merecía un juego como éste. Para fanáticos con un buen nivel de inglés.

2

Textos: Elena Castellanos, Daniel Palomares

Defiéndete de los mails-basura

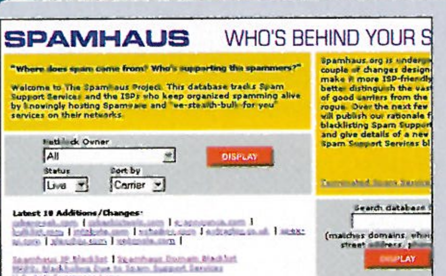
La carne enlatada inglesa llamada Spam da el nombre a los e-mails no deseados que llegan a tu buzón.

¡Qué pesadez! Cada vez más compañías llenan tu buzón electrónico de publicidad que no quieres para nada. Esto recibe el nombre de 'spam': ¿Quieres librarte de toda esa basura y defenderte del aluvión de mensajes? ¡Lee nuestro reportaje!

"Visita nuestra página web y encontrarás una maravillosa oferta de...". ¡Qué pesaditos! Si navegas por Internet y das tu dirección de e-mail frecuentemente, estarás acostumbrado a recibir este tipo de e-mails inundando tu buzón electrónico.

Para las compañías, el sistema *spam* representa una oportunidad para darse a conocer a muchos clientes de forma rápida y barata. Para los usuarios de Internet resulta molesto y caro, porque para ver los mensajes y pasarlos al PC se gasta dinero de conexión. Pues no te preocupes, ¡existe un método para defenderte de toda esta publicidad!

1. Introducción



La lista negra de los spam: en **www.spamhaus.org** puedes ver de quiénes no puedes fiarte.

Muchas empresas aprovechan la oportunidad de enviar publicidad por correo electrónico. Pero, ¿de dónde sacan tu dirección de e-mail?

Cuando dejas tu dirección de e-mail en sitios de Internet tales como newsgroups o libros de visita, haces que tu dirección sea accesible a mucha gente. Con unos programas especiales, las empresas rebuscan en la red direcciones de e-mail y construyen un banco de datos. El resultado: en un instante acabas en manos de los distribuidores de publicidad.

- Existe un truco para esquivar estos programas de recaudación de direcciones. Introduce tu dirección de e-mail con un espacio en blanco y escribe un texto debajo: *eliminar espacio en blanco*.
- Para participar en los newsgroups se recomienda tener una segunda dirección de e-mail. En el caso de que te inunden con correo *spam*, tienes otro buzón a tu disposición. Puedes hacerte un buzón de forma gratuita y en español en *www.hotemilio.com* o en *www.olemail.com*.
- Algunas empresas son conocidas por desbordar a sus clientes de publicidad o revender sus direcciones. ¡Que no queremos comprar nada! Las organizaciones que están en contra del *spamming* reúnen estos sitios web en una lista negra.

Encontrarás una de estas listas en la página web *www.spamhaus.org*. Antes de registrarte con tu dirección de e-mail en la página web o lista de correo de cualquier empresa o servicio electrónico, te recomendamos echar un ojo en esta página para ver si la entidad en concreto pertenece a unos de estos *diablillos spam*.

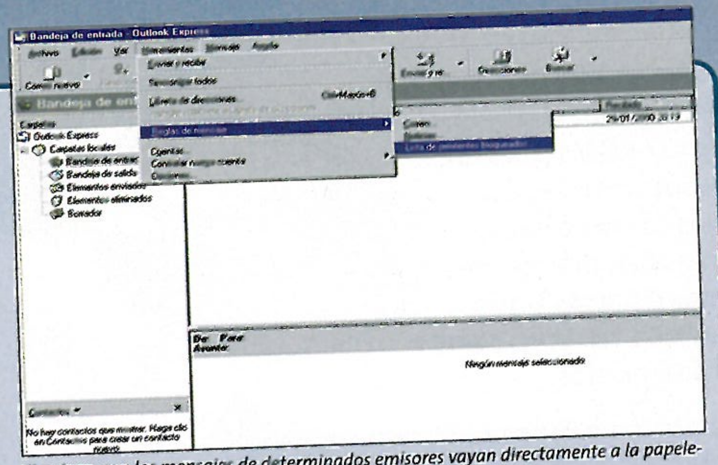
2. Filtrar el correo

¿No te han servido de nada los métodos de prevención que te hemos presentado? ¿Ya has sido víctima de un ataque *spam*? Entonces, deshazte de los mensajes que no desees recibir. La mayoría de los programas de correo electrónico ofrecen filtros que borran este tipo de mensajes automáticamente. En el *Outlook Express* (el programa de correo estándar de Windows 98) has de seleccionar el mensaje y hacer click en **Mensaje – Bloquear remitente**. A partir de entonces, todos los mails de ese remitente irán directamente a la papelera.

Encontrarás la lista de todos los emisores interceptados en el menú **Herramientas – Reglas de mensaje – Lista de los remitentes bloqueados**.

Piensa en que primero hay que bajar los e-mails del servidor y que luego van a la papelera, por lo que se pierde tiempo de conexión. La única forma de evitar esto son los filtros que bloquean los correos no deseados en el servidor de e-mail de nuestro proveedor.

Los cada vez mas populares servicios de correo gratuito a los que accedemos a través de una página HTML también nos permiten establecer reglas. Si tienes correo en estos servidores, puedes poner filtros a tu gusto.



*Si quieres que los mensajes de determinados emisores vayan directamente a la papelera, escoge **Mensaje – Bloquear** remitente del Outlook Express.*

3. Determinar remitente

```
From: "Equipo de Microsoft Outlook Express" <oe5@microsoft.
To: "Usuario nuevo de Outlook Express"
Subject: Microsoft Outlook Express 5
Date: Sat, 29 Jan 2000 20:19:53 +0100
MIME-Version: 1.0
Content-Type: text/html;
        charset="iso-8859-1"
Content-Transfer-Encoding: quoted-printable
X-MimeOLE: Produced By Microsoft MimeOLE V5.00.2314.130
```

*Para descubrir quién nos está haciendo el spamming debemos encontrar su dirección IP. En el menú **Propiedades** de un mensaje, con la opción **Detalles**, vemos el encabezado del mensaje, donde aparece la dirección IP del remitente.*

El siguiente paso es determinar quién envía los molestos mails. Entonces podrás defenderte de los siguientes ataques del remitente.

Por regla general, los *spammer* presentan unas direcciones de reply falsas. Cuando contestas a su dirección, los mensajes enviados son devueltos con el mensaje de error de envío. Con unos truquillos puedes descifrar quién es el verdadero remitente de los molestos mensajes:

Cualquier ordenador que esté conectado a Internet puede ser identificado mediante un número determinado, la llamada dirección IP.

La dirección IP del remitente de un e-mail aparece en la cabecera del mensaje. Para verlo, haz click en *Outlook Express* con el botón derecho del ratón en el mensaje, escoge **Propiedades** y después la pestaña **Detalles**. Así se muestra el encabezamiento original del e-mail.

Busca la línea que contiene **received: from** y la cifra entre paréntesis. Este número es la dirección IP del remitente. Para saber a quién pertenece el ordenador con esa dirección, hay que hacer la llamada pregunta "whois" (que significa: "¿Quién es?"). Esto se puede hacer en *http://combat.uxn.com*. Introduce el número IP en la ventana **IP whois** y haz click en **Query**. Obtendrás la dirección e-mail del usuario y su proveedor de Internet.

Cuando se manda un e-mail, éste va del ordenador remitente hasta el servidor de correo de su proveedor de Internet, que lo envía a través de una cadena de servidores hasta llegar al destinatario. Se puede interceptar en cualquier servidor por donde pasa el mensaje; por eso puede también ser práctico conocer las direcciones de estos servidores. Se hace pidiendo la *Traceroute*, por ejemplo, en la dirección *http://combat.uxn.com*; el resultado de esta solicitud muestra el camino exacto que ha recorrido el mensaje desde el punto de partida hasta la meta.

*En la página **http://combat.uxn.com** se puede saber quién se esconde detrás de la dirección IP mediante la pregunta **whois**.*



A algunos les gusta su sabor, pero como mail basura, el spam no sienta tan bien.

INFO

Procedencia del nombre

Spam es la abreviatura de **S**piced **P**ork **a**nd **H**a**m**, que significa "cerdo y jamón sazonados". Éste es el nombre de un tipo de carne enlatada inglesa, que tiene fama de ser bastante mala.

El grupo cómico inglés Monty Python dedicó un sketch a esta comida (título original: *Spam Loving Vikings*). En el sketch, una pareja entra en un restaurante y, por desgracia, no hay spam en la carta. Mientras que la pareja se enfurece, un par de vikingos cantan una canción de amor al *spam*. Finalmente, aparte de "spam, spam, spam, spam", no se entiende ni una palabra más. Se puede encontrar la letra en *http://ic.net/~jheaton/spamskit.htm*.



*Lo peor: un trozo de spam descomponiéndose lentamente: **www.fright.com/spam/spamcam.html**.*

Este sketch ha inspirado a la gente de Internet a usar este término para denominar los e-mails que no son bien recibidos y que llenan el buzón de correo electrónico de basura. De esta forma, la lata de carne inglesa se convirtió en objeto de culto. El distribuidor de Spamcam *www.fright.com/spam/spamcam.html* transmite en Internet cómo se descompone un spam auténtico lentamente, ¡es digno de verse!

4. Presentar quejas

El mejor método, para defenderte activamente de los *spammers* es, protestar ante sus proveedores de Internet. Los proveedores pueden tomar medidas y negarles por ejemplo el acceso a Internet.

Escribe por lo tanto un e-mail al proveedor que utiliza el usuario que desarrolla la acción *spam*. Cuantas más quejas lleguen a un proveedor, más medidas tomará contra el acosador publicitario.

Envía también e-mails de queja a los proveedores que siguen en la cadena de transporte del mensaje. También existe la posibilidad de bloquear al emisor del *spam* o tomar medidas contra él.

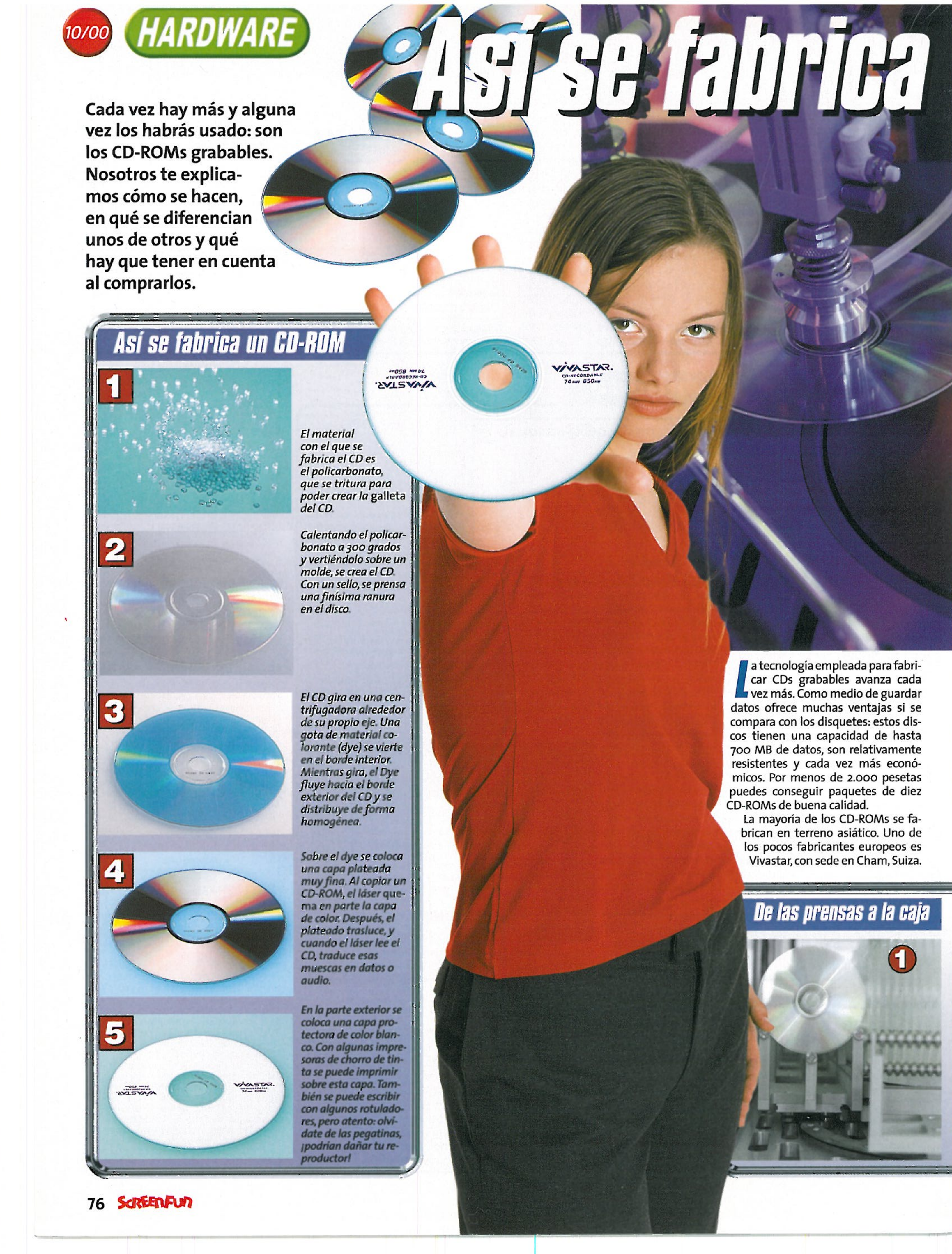
Introduce la dirección del *spammer* en la lista negra de *www.spamhaus.org*. Así advertirás del peligro a otros internautas.

No existe una garantía absoluta de éxito para librarte de los *spam*. Pero solamente si tomas iniciativa en el asunto tendrás una posibilidad de mantener limpio tu correo.

Texto: V. Icho

Así se fabrica

Cada vez hay más y alguna vez los habrás usado: son los CD-ROMs grabables. Nosotros te explicamos cómo se hacen, en qué se diferencian unos de otros y qué hay que tener en cuenta al comprarlos.



Así se fabrica un CD-ROM

1 *El material con el que se fabrica el CD es el policarbonato, que se tritura para poder crear la galleta del CD.*

2 *Calentando el policarbonato a 300 grados y vertiéndolo sobre un molde, se crea el CD. Con un sello, se prensa una finísima ranura en el disco.*

3 *El CD gira en una centrifugadora alrededor de su propio eje. Una gota de material colorante (dye) se vierte en el borde interior. Mientras gira, el Dye fluye hacia el borde exterior del CD y se distribuye de forma homogénea.*

4 *Sobre el dye se coloca una capa plateada muy fina. Al copiar un CD-ROM, el láser quema en parte la capa de color. Después, el plateado trasluce, y cuando el láser lee el CD, traduce esas muescas en datos o audio.*

5 *En la parte exterior se coloca una capa protectora de color blanco. Con algunas impresoras de chorro de tinta se puede imprimir sobre esta capa. También se puede escribir con algunos rotuladores, pero atento: olvídate de las pegatinas, ¡podrían dañar tu reproductor!*

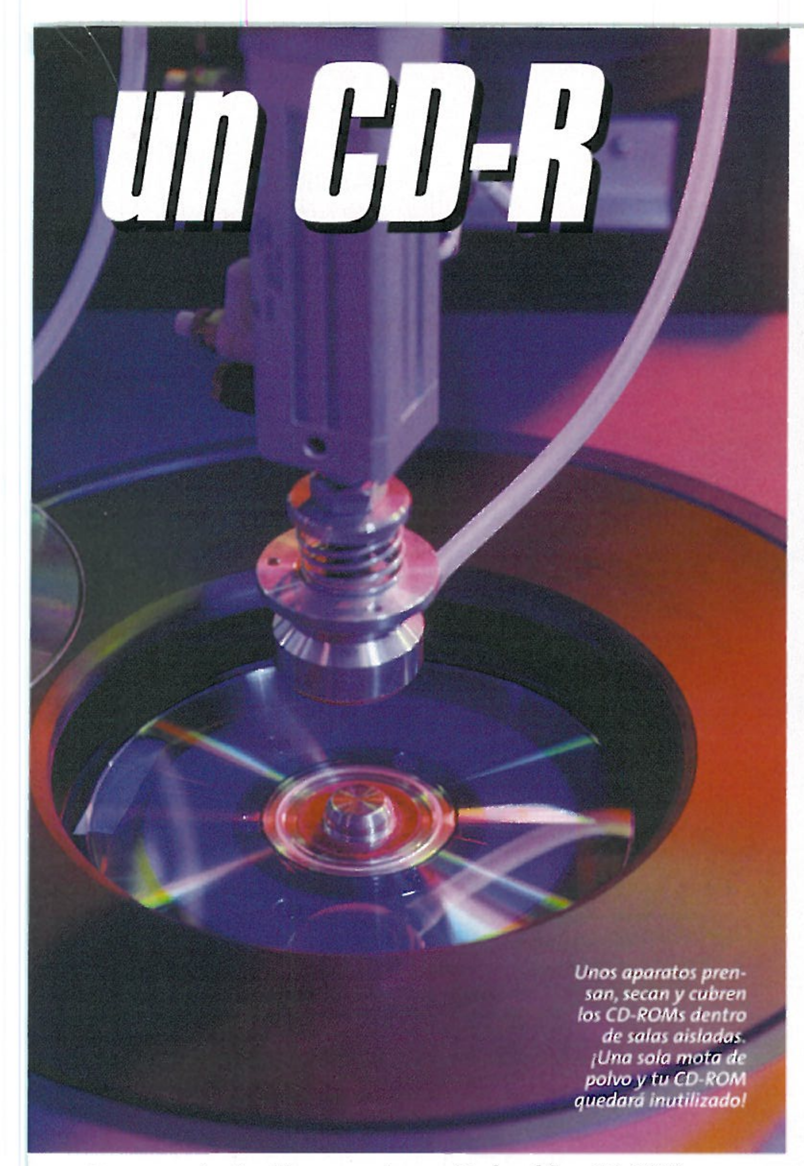
La tecnología empleada para fabricar CDs grabables avanza cada vez más. Como medio de guardar datos ofrece muchas ventajas si se compara con los disquetes: estos discos tienen una capacidad de hasta 700 MB de datos, son relativamente resistentes y cada vez más económicos. Por menos de 2.000 pesetas puedes conseguir paquetes de diez CD-ROMs de buena calidad.

La mayoría de los CD-ROMs se fabrican en terreno asiático. Uno de los pocos fabricantes europeos es Vivastar, con sede en Cham, Suiza.

De las prensas a la caja

1

un CD-R



Unos aparatos prensan, secan y cubren los CD-ROMs dentro de salas aisladas. ¡Una sola mota de polvo y tu CD-ROM quedará inutilizado!

SCREENFUN ha ido allí para ver cómo se hacen y qué tipos de CD-ROMs existen (mirar caja).

- Se diferencia entre CD-ROM de audio y CD-ROM de datos. Los de audio que se graben en aparatos especiales (como el Philips CDR 880), sólo se pueden grabar a velocidad sencilla. Disponen de un anti-copy especial, que evita que se copie un CD de audio que hayas copiado de un original. Así los representantes de los derechos de autor (de música y letras) no pierden dinero. Se pueden grabar los CDs de audio en un PC, ¡pero te recordamos que es ilegal!

Grabar bien CD-ROMs

Cada vez es más rápido y fácil grabar tus propios CDs: el precio de las tostadoras de CD está cayendo notablemente, al mismo tiempo que sube la velocidad al grabar. Por unas 35.000 pesetas se puede conseguir una tostadora de marca con una velocidad 8x. Este año ya se fabrican aparatos que graban a una velocidad de 12x.

Este progreso es peligroso: **cada vez se producen más fallos al copiar, y cuando esto ocurre, el CD queda inutilizado. El motivo: la marca de CD y la grabadora no son compatibles.**

Existen distintos formatos de CD-ROM, y las tostadoras que hay en la actualidad también tienen puntos fuertes y débiles en las distintas velocidades de grabación.

- La velocidad con la que se pueda tostar un CD-ROM sin fallos depende de la calidad del colorante del CD (dye). Todos los fabricantes de CDs apuestan por su propia mezcla de color. Esta mezcla de pigmentos es química. Dependiendo de la composición dejará atravesar más o menos luz del láser.

En general, cuanto más fluido sea el dye, más alta podrá ser la velocidad de la copia. **Los CDs que se pueden grabar a una velocidad de 8x se reconocen por su color metálico pálido. El dye de un CD de audio es azul o verde intenso.** Si la capa de color es muy espesa, la velocidad de grabación deberá bajarse al menos a 4x, ya que si es superior, pueden provocarse fallos que harán que tu CD se convierta en un bonito posavasos.

- Para que la frecuencia de fallos sea baja, la capa de color tiene su propia *información*. Cada tostadora de CD puede leerla como si se tratara de una especie de pasaporte. **La grabadora la identifica y se coloca automáticamente a la velocidad óptima.** Un requisito importante es que los fabricantes de grabadoras conozcan las especificaciones del dye. Los CD-ROMs de fabricantes de marca son reconocidos con bastante exactitud por las grabadoras.
- Todos los CD-ROMs estándar tienen un diámetro de 12 cm. Pero existen distintas capacidades de memoria distintas, como 650 MB (74 minutos) y 700 MB (80 minutos).

Cuidado: además de estos formatos de memoria, también existen en el mercado unos CD-ROMs muy baratos que solamente están preparados para soportar unos 500.

Tarjetas de visita con gancho: en estos CDs cortados caben 12 MB de datos.

Muy importante: antes de comprar un CD-ROM, lee atentamente las indicaciones del paquete, y si quieres grabaciones sin riesgo, ¡pasa de los productos sin marca! A la larga tus grabaciones te acabarán saliendo más baratas.

Material secreto: el color



La mezcla del color es tan secreta como la fórmula de la Coca-Cola.



Aquí se recicla el dye usado.

Los fabricantes de CDs confían en su especial y secreta mezcla del dye: se compone de un bajo porcentaje de materia colorante pulverizada azul (o verde). Los elementos principales son dos elementos químicos que contribuyen a la refracción, la sensibilidad a la luz y la capacidad de reacción del dye en el láser. Siempre tienen que mantener una relación determinada entre ellos.

El líquido que sobra, que gotea al pasarlo a la centrifugadora, se guarda y se vuelve a tratar en el laboratorio. Con un aparato especial se mide la concentración del dye y los componentes (color y componentes químicos) y se corrige si hace falta para ser usado en la próxima sesión.











1 En la fábrica de Vivastar se realizan al día hasta 15.000 CD-ROMs prensando, granulando y derritiendo.
2 Una computadora controla regularmente la calidad de los CDs: se eliminan los CDs defectuosos.
3 El colorante (dye) se echa en chorros muy finos sobre los CDs. El resto que sobra se guarda.
4 Los trabajadores comprueban después los CDs acabados con un microscopio especial (que puede ampliar hasta 1000 veces).
5 En estos cilindros caben 100 CDs. Se seleccionan por cantidad y el volumen de memoria (650 o 700 MB).
6 Como último se meten las carátulas y los CDs en las cajas de plástico (llamadas jewelcase). ¡Listo para que tu grabadora le dé su merecido!

Texto: Ulrike Goreßen, Alvaro García · Fotos: Michael Kayser

10/00 HARDWARE RAYOS X

ASÍ FUNCIONA UN Móvil

Los móviles son enormemente útiles y cada vez los hacen más pequeños. Estos aparatos ofrecen muchas funciones, alto rendimiento y la mejor calidad.



Antenas

● Casi todos los móviles disponen de una antena que está recubierta de una capa de protección de goma.

● Algunas antenas son desplegables y ofrecen mejor recepción, pero otras no. ¡Si la antena se rompe, el móvil quedará inutilizado hasta que se repare!

Receptor

● El auricular es un altavoz diminuto. Dentro se traducen los datos de audio digitales, que se emiten como impulsos (frecuencias) en habla.

Encendido/apagado

● Algunos móviles tienen un botón aparte para encenderlo y apagarlo. Está bien resaltado, y así podrás localizarlo bien incluso en la oscuridad.

Pantalla

● Todos los móviles tienen una pantalla LCD (Liquid Crystal Display) con retroiluminación.

● En la pantalla se muestra toda la información importante. Por ejemplo, desde qué número de teléfono te llaman, los mensajes breves, el nombre del servidor o las funciones que escoges (que incluyen la elección del tono, el volumen y la guía de teléfonos).

Elementos de control

● En la parte frontal de la carcasa están las teclas, que están cubiertas de goma. Cuando las pulsas, chocan contra la platina de contacto que se encuentra debajo. Cada tecla produce un impulso determinado, que se traduce a la orden digital correspondiente.

● Cada móvil tiene diez teclas para las cifras 0 a 9, a las que se asignan también letras para escribir nombres o mensajes. También están las teclas con los símbolos * y #, que sirven de confirmación o como tecla de espacio (#) al elegir las funciones deseadas.

● Cada tecla de cifra lleva incluidas tres o cuatro letras. Si estás escribiendo un mensaje, sólo tienes que pulsar repetidamente la tecla hasta que aparezca la letra deseada.

● Cuando suena el móvil, se suele *descolgar* el teléfono al pulsar una tecla con un dibujo de un teléfono en verde. Si pulsas la tecla con el icono del teléfono rojo, se termina la llamada. En algunos móviles, dicha tecla también sirve para apagarlos (para ello, la dejas pulsada durante más tiempo, entre 3 y 5 segundos).

Micrófono

● Detrás de las minúsculas rejillas de la cubierta se esconde un pequeño pero potente micrófono.

● El micrófono convierte el habla en impulsos (frecuencias). Éstas se transmiten a la antena, y de allí se envían al siguiente emisor.

Tarjeta SIM

● En la pequeña tarjeta SIM (Subscriber Identity Module) se almacenan todos los datos importantes del cliente, como el nombre, el número de teléfono y las informaciones de seguridad, como el número de identificación personal (PIN).

● Cada vez que se enciende el móvil hay que introducir el PIN, para que nadie más que el propietario pueda activar el teléfono.

Batería

● La mayoría de los equipamientos básicos de los móviles contienen acumuladores de níquel metal hidruro.
Las baterías se cargan a través de una cubierta de carga o la parte de red adjunta.

● Para casi todos los móviles se ofrecen también baterías de litio de forma adicional. Son bastante más caros y pesan más. Algunos móviles también tienen función de vibración: cuando te llaman, el móvil vibra en lugar de sonar.

Conexiones y contactos

● En la parte inferior del móvil suele haber conexiones y contactos. Aquí se pueden conectar, por ejemplo, el adaptador de red o los auriculares para usar el móvil con la función de manos libres.

● Los contactos (aquí en dorado) se utilizan para cargar la batería enchufándola a la red eléctrica.

Texto: Ulrike Goreßen · Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk



Móviles a prueba

Se pueden encontrar paquetes con móvil y tarjeta prepago con saldo desde 10.000 pesetas. SCREENFUN te muestra ejemplos distintos.

Con ofertas y eslóganes pegadizos como "total control de gastos" y "sin cuota fija", las ofertas de packs con tarjetas prepago han llegado a lo más alto del mercado de los 90. Existen ofertas para ambos sistemas GSM ❷. La mayoría de móviles permite, además de hablar, enviar mensajes SMS ❶, que son más baratos.

LO QUE CONTIENE EL PAQUETE

Los packs incluyen el teléfono móvil (diversos modelos) y la tarjeta prepago con saldo incluido. Esta tarjeta, del tamaño de una de crédito, contiene el *corazón* del móvil: la tarjeta SIM.

En la tarjeta SIM están contenidos todos los datos que necesita la red para reconocer a los componentes y posibilitarles el acceso. Entre ellos cuenta el número de identificación personal o PIN ❸, el código de seguridad o PUK ❹, el número de teléfono, y la cantidad de saldo. También hay códigos del móvil que están incluidos en la tarjeta y protegidos por SIM-Lock ❺. Así, el distribuidor de la red se asegura una clientela durante uno o dos años.

LAS PRESTACIONES

Actualmente hay paquetes de móviles desde 10.00 pts. Se diferencian mucho por su equipamiento, tamaño y su peso. Lo mejor para ti depende de tus preferencias:

● **El charlatán:** si te enganchas fácilmente al teléfono y hablas durante horas, deberías tener en cuenta la **potencia de la batería.** Cuanto más alta sea (mAh= miliamperios por hora), dispondrás de más tiempo de uso y standby.

Si el móvil de tus sueños dispone de una batería estándar (por regla general es de níquel metal hidruro de 600 a 650 mAh), podrás poner a tu teléfono, si quieres, una batería de alto rendimiento. Infórmate antes de comprar el móvil qué complementos tiene y cuánto costaría reequiparlo.

● **El loco de los mensajes:** si envías y recibes muchos mensajes (SMS), debes prestar especial atención a la **calidad de la pantalla**. Los mensajes se leen más rápido y más fácilmente si el display puede mostrar muchas líneas al mismo tiempo (pueden mostrar desde una a cinco líneas). Si además ofrece representación gráfica con muchos contrastes, mejor que mejor.

● **El fan de las prestaciones:** algunos disponen por ejemplo de **función de manos libres.** Puedes dejar el móvil en cualquier lugar y hablar a una distancia de hasta dos metros. Claro, que el sensible micrófono no sólo recoge tu voz, sino también los ruidos de fondo, así que no esperes ningún milagro en la calidad de sonido, aunque casi todos los móviles dispongan del nuevo codificador de habla EFR ❻ para mejorar la calidad de transmisión.

● **El deportista:** si andas mucho en bici o montado en monopatín, tu móvil debería estar protegido de los posibles golpes. El **acabado** del móvil debería ser suficientemente robusto. Y mejor aún si tiene una resistente tapa para las teclas.

MUCHOS TIPOS DE TARIFAS

Las llamadas de móviles siguen rascando el bolsillo a pesar de las últimas bajadas de precios.

Existen distintas tarifas según el proveedor que contrates. Por ejemplo, MoviStar te ofrece 5 modalidades de tarjeta *(clásica, cuatro, joven, próxima* y *club)* con precios que van desde 20 a 150 pts. el minuto. Si te quieres informar de todos los tipos de tarifas MoviStar: *www.movistar.tsm.es.*

Airtel te ofrece 4 tipos de tarjeta prepago *(viva, provincial, fórmula 20* y *tiempo libre)*, con tarifas que van desde las 16 pts./minuto a las 120. *(www.airtel.es)*. Por último, Amena tiene cuatro tarifas *(universo, ocio, mi ciudad* y *mi tiempo)*, y sus tarifas van desde 10 pts./minuto a las 120 *(www.amena.es)*. La diferencia entre unas tarjetas y otras es que unas te favorecen si llamas más en un determinado horario, otras según la zona a la que suelas llamar y otras son recomendables si siempre llamas a los mismos números. Por ejemplo, la tarifa *ocio* de Amena tiene un coste de 10 pts. minuto a partir de las 12 de la noche y de 20 pts. por la tarde, pero de 120 pts. por la mañana. Esta tarifa sólo te interesaría si no usas el móvil por las mañanas. ¡Presta mucha atención a las condiciones de cada oferta! También deberías tener en cuenta otros factores a la hora de contratar una u otra compañía, como la cobertura o el servicio de atención al cliente.

Términos

Éstos son algunos términos relacionados con telefonía móvil.

❶ SMS

Short Message Service o servicio de mensajería; lo ofrecen todas las redes de telefonía móvil.

Con SMS puedes enviar mensajes de hasta 160 caracteres.

❷ GSM

Global System for Mobile Communication (sistema global para comunicación móvil). Hay dos sistemas GSM o estándares.

GSM-900 funciona a 900 MHz (megahercios). En este estándar operan MoviStar y Airtel.

GSM-1800 funciona a 1800 MHz y en él operan Amena, MoviStar y Airtel. La mayoría de los móviles nuevos están dirigidos a ambas redes. Se diferencian por el sistema de *DB* (para Dual Band).

❸ PIN

Número de identificación personal. El PIN es un número secreto de cuatro cifras. Está guardado en la tarjeta SIM, y hay que introducirlo al encender el móvil.

❹ PUK

PUK es la abreviatura de *Personal Unlocking Key.* Este número secreto también recibe el número de Super-PIN. Si se introduce tres veces seguidas el PIN incorrecto, sólo podrás activar el móvil con el PUK.

❺ SIM-Lock

En la tarjeta SIM se encuentran almacenados todos los datos importantes sobre el teléfono y del propietario, entre ellos el número de teléfono y el PIN.

En la mayoría de las tarjetas prepago, el número del aparato también está contenido en la tarjeta SIM, y se ha bloqueado el acceso al usuario mediante el SIM-Lock. Así, sólo se puede utilizar el móvil con la red original. Si se desea cambiar de distribuidor de red, tienes que esperarte entre uno o dos años o pagar cierta cantidad de dinero para darte de baja, que viene indicada cuando te haces con el móvil.

❻ EFR

Enhanced Full Rate es un nuevo modo de transmisión en redes digitales. Con EFR se aprovecha toda la frecuencia de transmisión y aumenta notablemente la calidad de sonido. Tu móvil debería poseer este estándar.

Texto: U. Goreben Fotos: Michael Kayser Ilustración: Horst Kolodziejczyk

El manos libres

Alcatel One Touch Easy

Puedes elegir entre varios colores para este móvil.

Pack Movistar

Pack Airtel

Pack Amena

Para todos aquellos a los que les gusten los colores y la estética juvenil, el *One Touch Easy*.

Presentación: el equipamiento básico incluye una batería Ni-MH (el *One Touch Easy* también puede funcionar con baterías alcalinas). Tres compañías ofrecen sus packs de teléfono y tarjeta prepago: Amena (11.900 con 8.000 pts. en llamadas), MoviStar (15.900, con 7.000 en llamadas) y Airtel (9.970, con 4.000 en llamadas).

Calidad: a pesar de la pequeña medida (12 x 5 x 2,5 cm, sin antena) el móvil es muy fácil de usar. Hasta los dedos más grandes pueden pulsar bien las teclas. La calidad de sonido con manos libres también es muy buena. La guía ofrece espacio para 250 números. Lo único malo: la pantalla sólo ofrece dos líneas.

Resumen: el móvil Alcatel es un aparato versátil con muy buena función de manos libres.



Si pulsas el regulador de volumen durante un rato, podrás hacer scroll en distintas listas de menú.



Ofertas válidas hasta fin de promoción.

El robusto

Ericsson A1018s

Cuestión de gustos: diseño con ángulos rectos.

El teléfono móvil de Ericsson se puede comprar por separado de la tarjeta pre-pago.

Presentación: con el móvil viene un manual detallado y adaptador de red muy grande. El acumulador de iones de litio ofrece una potencia estándar de 650 mAh. La carcasa es intercambiable.

Calidad: el móvil es robusto y ofrece buenos resultados, con 85 horas de standby y hasta 4 horas de llamadas. Su pantalla con capacidad de cuatro líneas es muy sencilla. Se oyen muy bien las conversaciones gracias al display EFR (Enhanced Full Rate). La presión de las teclas es algo blanda.

La forma del *A1018s* es muy angulosa y su antena es la más larga de este test. Su carcasa pesada y maciza le da un aspecto anticuado.

Resumen: el Ericsson *A11018s* es un buen móvil, pero su diseño podría haberse mejorado.



Una antena de cuatro centímetros, casi el doble que las de sus competidores.

A1018s
Móvil GSM para red D y E.
4.900 pts. | Fabricante: Ericsson
www.ericsson.es
Muy cuadrado y de aspecto anticuado, pero con el estándar de transmisión EFR.
6

El peso pesado

Motorola M3188 y M3888



Robusto y manejable (aquí, el modelo M3188).

El *M3188* de Motorola dispone de una tapa para las teclas. Este mismo móvil se puede encontrar en el modelo *M3888* sin tapa. Por lo demás, ambos son exactos.

Presentación: el *M3188* tiene un acumulador de 700-mAh Ni-MH y un aparato de carga estándar, y viene con un amplio manual de usuario.

Calidad: la pantalla es muy nítida, y la calidad de sonido también resulta muy buena gracias al EFR. La presión de las teclas es estupenda, y la sujeción de la tapa del *M3188* es estable. Muy cómodo: ambos aparatos pueden funcionar con cuatro pilas o baterías AA.

Punto negativo: los Motorola pesan mucho (170 gramos) y son muy grandes. Los tiempos de standby y de habla fueron los más breves del test.

Resumen: si prefieres un acabado robusto y estable en lugar de disponer de mucho tiempo para hablar, hazte con ellos.



La tapa del teclado del M3188 se puede abrir fácilmente con una mano, y la bisagra resulta muy estable.



El manejable

Nokia 5110



Clásico y cómodo: el modelo 5110 de Nokia.

Nokia ofrece su *5110*. Airtel tiene una oferta con el alta incluida por 13.900 (sin incluir llamadas), y MoviStar, por 21.900 (con 7.000 ptas. en llamadas). Consulta la pág. 79 para ver qué compañía te interesa más.

Presentación: el móvil viene acompañado de un manual muy detallado y un cargador. En el paquete básico se incluye también un acumulador de 900-mAh-NiMH.

Calidad: a pesar de que el móvil Nokia sea igual de pesado que los Motorola, con 170 gramos, cabe muy bien en la mano. La pantalla y las teclas son de muy buena calidad, y el sonido también es muy bueno. Gracias a dos teclas de cursor, se puede navegar con mucha comodidad.

El acumulador de alto rendimiento ofrece los tiempos de standby y de llamadas más largos de este test.

Resumen: el mejor equipamiento y una de las baterías más duraderas.



Entre charla y charla: el móvil de Nokia ofrece los juegos Snake, Memory y Logic.





Manejable, a prueba de resbalones y práctico: Savvy DB.

El talentoso

Philips Savvy DB



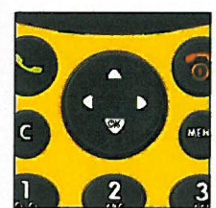
Nº1 del test

El pequeño móvil *Savvy-Dual-Band* (DB) de Philips es muy colorido y manejable.

Presentación: este aparato está equipado con un acumulador de 700-mAh NiMH. Su manual es pequeño, pero suficiente.

Calidad: la pantalla es relativamente pequeña, pero muy nítida y recogida. Gracias a la tecla de compás se puede llegar fácil y rápidamente a todos los puntos de menú. Las teclas tienen un buen punto de presión. El *Savvy DB* está equipado con alarma vibrante, elección de habla (Voice Dial) y reloj con función de despertador. Es el único móvil que posibilita enviar símbolos de emociones mediante el SMS (corazón, smiley y serpiente).

Calidad: el móvil de Philips ofrece la mayoría de las funciones por relativamente poco dinero, manejo cómodo y alta calidad de sonido. Es el número 1, muy seguido del móvil de Alcatel.



Muy clarito: las teclas son muy accesibles. La tecla de cursor del centro facilita el manejo del menú.



*Con 7.000 pts. en llamadas.



La tapa le da estabilidad al móvil de Sagem.

El peso pluma

Sagem MC939

El *MC939* de la empresa francesa Sagem es muy plano y ligero con sólo 120 gramos.

Presentación: el equipamiento básico de este móvil incluye una parte de red y un manual bien estructurado. El acumulador de metal de níquel hidruro de este móvil ofrece una potencia de 600 mAh.

Calidad: la pantalla tiene muchos contrastes y es grande. Entre las funciones cuenta con tres juegos, un reloj, la función de manos libres, alarma de vibración y tres teclas programables. Es una pena que se hayan ahorrado esfuerzos en la elaboración de las teclas: al usar la tecla del cursor, los dedos se resbalan hacia las tres teclas programables. Es casi imposible abrir la tapa de las teclas con una mano.

Resumen: el móvil está poco elaborado, y la gran cantidad de funciones no pueden compensar este déficit.

Positivo: tres teclas programables. Negativo: una tecla de cursor resbalosa con un punto de presión malo.

MC939
Móvil GSM para red D y E.
17.900 pts. | Fabricante: Sagem
www.sagem.com
Móvil con buenas funciones, pero sólo para aquellos que tengan un tacto muy fino.
6



Pequeño y compacto: el C25 de Siemens.

El minúsculo

Siemens C25 (Power)

Siemens redondea su oferta de móviles con el *C25*.

Presentación: este pequeño móvil se ofrece con cargador, manual, introducción y un acumulador de 700 mAh Ni-MH. La versión Power dispone de un potente acumulador de iones de litio sin que se note demasiado en el precio.

Calidad: el *C25* se parece en su forma y tamaño a su caro hermano mayor, el *S25*, pero una gran cantidad de accesorios prácticos deben ser comprados aparte. La pantalla es buena y nítida, y las teclas ofrecen un buen punto de presión. La disposición del menú es muy recogida, y la navegación, muy sencilla.

Negativo: las teclas son algo pequeñas y están muy juntas.

Resumen: el *C25* ofrece muchas funciones, mucho tiempo para hablar y mucha comodidad de uso, pero es el más caro del test.



La desventaja de todos los móviles pequeños: las teclas están demasiado juntas ¡y te puedes equivocar al marcar!





Astral DB: una pantalla grande y nítida.



El moderno

Trium Astral DB

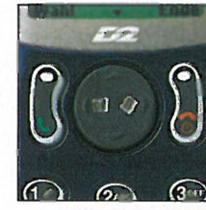
Astral de Trium viene con dos frontales intercambiables.

Presentación: el móvil está equipado con una pantalla grande para gráficos (con 4 líneas), un acumulador Ni-MH con 650 mAh, y un cargador. El manual de instrucciones es breve, pero conciso.

Calidad: el tamaño de la pantalla es lo más llamativo. Los mensajes aparecen con alta resolución gráfica y con mucha nitidez. La capacidad de cuatro líneas es muy cómoda para recibir mensajes de SMS.

Las teclas ofrecen un grado de presión medio, y son algo blandas. Con la tecla de cursor del centro, la navegación resulta mucho más rápida y cómoda. Este móvil cabe muy bien en la mano y ofrece alta calidad de sonido gracias al EFR.

Resumen: el *Astral DB* (Dual Band) de Trium es un buen y económico móvil de clase media-alta.



La tecla del cursor facilita la navegación en el menú, pero las teclas son algo blandas y el punto de presión medio.



*Con 7.000 pts. en llamadas

¡Más para el móvil!

Todos los fabricantes de móviles ofrecen accesorios variados, que van desde equipamientos prácticos a extras curiosos y divertidos para cada tipo de móvil.

Estuche



Puedes conseguir un **estuche para el móvil** desde 1.000 pts. Pero si quieres extras, como cuero, un clip de cinturón integrado o prefieres la versión de tapa dura, tendrás que desembolsar un poquito más. Atención: hay estuches especiales para cada tipo de móvil.

Manos libres



Los conductores necesitarán por ley a partir del 1 de abril del 2000 un **manos libres** para poder hablar en el coche. El colorido auricular con micrófono integrado que se adapta al aparato también es muy cómodo para ir andando.

Alarma externa



Puedes encontrar **avisadores de llamada** con distintas formas, como por ejemplo el llavero y el bolígrafo de la imagen. Los avisadores parpadean cuando recibes una llamada; así podrás saber cuándo te están llamando, aun dentro de un lugar con mucho ruido.

Vibrador





Si el ruido de los móviles te saca de tus casillas y tienes muchas llamadas, prueba con una silenciosa **alarma vibradora.** A todos los móviles se les puede poner un acumulador vibrador (dcha.) o un complemento de vibraciones (arriba).

Carga de mesa



Si prefieres un **cargador de mesa** estable en lugar de los pequeños de viaje que vienen con los móviles, podrás encontrar uno para tu teléfono. Los precios oscilan entre 1.500 y 7.000 pts., dependiendo del fabricante y del tipo de móvil.

Teclado

Así podrás escribir tus mensajes de forma sencilla y rápida: Ericsson ofrece un teclado en miniatura. El **chatboard** se conecta a la parte de abajo del móvil, y podrás meter una nueva dirección en la guía o escribir un SMS.

Clip cinturón



El móvil, siempre a mano con el **clip del cinturón.** Hay muchas variantes del clip, y son adaptables a casi todos los móviles. Sólo es recomendable para gente que necesite tenerlo muy a mano.

INFO

¡Cuidado con los SMS!

Desde algunos meses se ha desatado una fiebre con los mensajes de móviles: el servicio SMS.

En 1998 se enviaron unos 320 millones de mensajes por la red. En diciembre del 99, el número por la red aumentó en 300 millones ¡en sólo un mes! Se calcula que para Semana Santa de este año se habrán enviado más de mil millones de mensajes a largo y ancho del planeta. Esto significa que muchos caerán en la trampa del bajo precio del envío de mensajes.

El precio del SMS está entre 25 y 50 pts. Este precio es para cada uno de los mensajes que se envían, y para cada noticia que se pide del servicio de información. De forma que, aunque sean baratos, al final puedes acabar acumulando bastante gasto. Un juego de cálculo: invitas a diez amigos a una fiesta vía SMS. Es cómodo: sólo tienes que hacer una lista, escribir el texto una vez, dar a un solo botón y en pocos segundos se envían todas las invitaciones.

La desventaja: estos segundos te costarán entre 250 y 500 pesetas.

Otra trampa: cada distribuidora de red ofrece unos servicios de información distintos: por ejemplo, información sobre tu artista favorito o sobre el tiempo. También puedes abonarte a noticias deportivas o a chistes. Muy divertido, pero poco ventajoso:

1. Cada información que recibes cuesta unas 25 pts., hasta la más corta o la más aburrida.
2. Cuando tu móvil está en standby para recibir información, limita el tiempo de las llamadas y la capacidad de la batería.
3. Cada modelo tiene una capacidad de mensajes en la memoria SMS. Cuidado: si te envían muchos mensajes, se te borrarán todos.

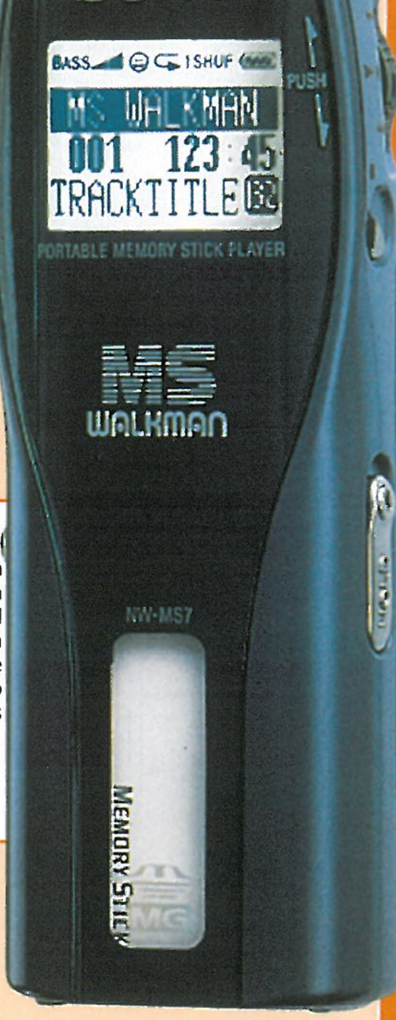
Lo último en tecnología punta

En la pasada feria de informática de EE UU, Comdex, más de 2.000 expositores de todo el mundo ofrecieron una primicia de sus nuevos productos. ¡Adelántate al futuro!

MP3-PLAYER A TODO COLOR



El reproductor de **Diamond Rio 500** puede funcionar durante 13 horas seguidas con pilas AA. El nuevo modelo tiene una memoria interna de 64 MB, y podrás hacerte con él en distintos colores. Sólo podrás conectarlo al PC mediante puerto USB.
Precio: *270 dólares (EE UU), 42120 pts.**
Lanzamiento: *marzo de 2000.*



MEMORIA MÓVIL

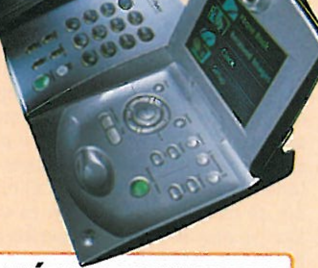
Mucha memoria en poco espacio: el **reproductor de tarjetas Clik! PC**. Se conecta al puerto paralelo del ordenador. Las tarjetas de memoria de 40 MB sólo valen 10 dólares y tienen el tamaño de una moneda de 500 pesetas.
Precio (reproductor): *200 dólares (EE UU). 31.200 pts.**
Lanzamiento: *enero de 2000 (EE UU).*

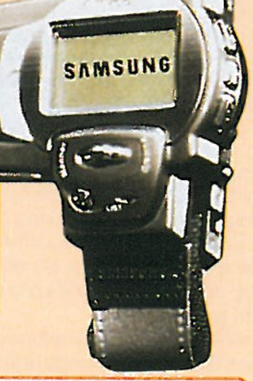
EL RATÓN-TELÉFONO

El fabricante taiwanés Paxphil muestra los prototipos de su **Speakerphone Mouse**. A la derecha y a la izquierda integra minialtavoces y un micrófono. Doce teclas en el ratón posibilitan marcar rápidamente los números de teléfono.
Precio: *sin concretar.*
Lanzamiento: *sin concretar.*

WALKMAN DIGITAL

El **Memory Stick Walkman NW-MS7** de Sony ofrece la mejor calidad digital. En él caben 80 minutos de música en formato MP3. El Stick se puede utilizar como medio de almacenaje para cámaras digitales.
Precio: *550 dólares (EEUU), 31.200 pts.**
Lanzamiento: *enero de 2000 (EE UU).*





TELÉFONO DE PULSERA

Con el **Watch Phone** llega el primer reloj-teléfono al mercado de la mano de Samsung. Este aparato ofrece 60 horas de tiempo standby, y se activa con el habla. La pequeña pantalla LC ayuda a navegar por los menús.
Precio: *1000 dólares (EE UU), 156.000 pts.**
Lanzamiento: *finales de 2000 (EE UU).*

COLORIDOS Y RUIDOSOS

Música con gracia: diablillos y ángeles se congregan bajo la mano de Eupa Tech, Taiwan. Estos altavoces ofrecen 160 watios de máxima potencia. Las calabazas son de Branch Company Office.
Precio: *30 dólares (EE UU), 4.600 pts.**
Lanzamiento: *primavera de 2000 (EE UU).*

TELÉFONO CON IMAGEN

Este **videophone** de LG Electronics lleva un display TFT. El videoteléfono se conecta con la clavija estándar de teléfono, y cada 3 segundos envía una imagen JPEG de la persona que llama o una foto.
Precio: *400 dólares (EE UU), 62.400 pts.**
Lanzamiento: *primavera de 2000 (EE UU).*

E-MAILS CON SONIDO

Con el **VoicePod** de Altec Lansing se pueden mandar e-mails con voz: pulsando un botón, el aparato USB graba el sonido, lo guarda como un archivo wav y lo incluye en el texto.
Precio: *100 dólares (EE UU), 15.600 pts.**
Lanzamiento: *primavera de 2000 (EE UU).*



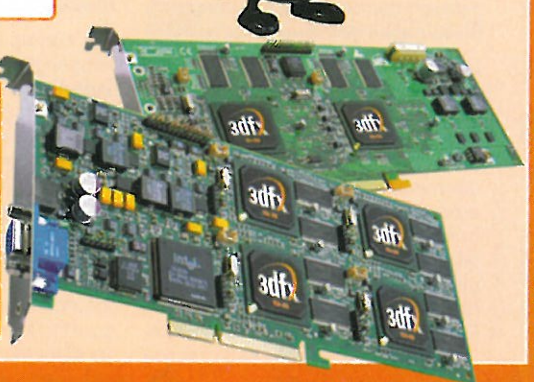
VÍDEO PARA INTERNET



Sharp presentó una cámara que produce vídeos para Internet: la **VN-EZ1U Internet ViewCam.** Los clips digitales, comprimidos directamente en formato MPEG4, se pueden enviar como e-mail en un PC o meterlos en Internet.
Precio: *700 dólares (EE UU), 109.200 pts.**
Lanzamiento: *primavera de 2000. (EE UU).*

POTENCIA GRÁFICA

3dfx presentó su generación de tarjetas **Voodoo4** y **Voodoo5**. La Voodoo5 6000 AGP está equipada con cuatro chips de gráficos VSA-100 (cada uno de 32 MB) y una memoria de 128 MB.
Precio: *600 dólares (EE UU), 93.600 pts.**
Lanzamiento: *primavera de 2000 (EE UU).*



Texto: U. Goreben · Fotos: Michael Kayser.

** Nota: cambio del precio de dólares a pesetas. No es un precio representativo de venta en España.*

ScreenFun ¡SORTEO!

¿Crees que podrías hacer tu propia película? ¿Te gustaría utilizar tu PC para algo más que jugar? Pues elige tu versión (PCI o AGP) y gana una de las dos tarjetas que sorteamos. Manda una postal a: SCREENFUN, ref.: Tarjeta Cougar, apdo 14.116, 28080 Madrid.

La Video Cougar Edition *está disponible en versiones PCI o AGP.*

Tratamiento de vídeos con una tarjeta 3D, ¿es posible? La nueva 'Cougar Video Edition' contiene un chip de gráficos 3D y un procesador de vídeo integrado.

Monta tus propios vídeos

cámara de vídeo

aparato de vídeo

televisor

monitor

Versátil: todos los aparatos que mostramos aquí se pueden conectar a la vez a la tarjeta Guillemot.

En la última fiesta que organizaste en tu casa grabaste un vídeo que estaba muy bien, ¿no te gustaría darle algunos retoques para que te quede en plan profesional? Primero necesitarás unos conocimientos básicos sobre el tratamiento de vídeo. En cuanto al equipo, te basta con tener un PC con Pentium II 350 MHz, memoria de 64 MB y una tarjeta de vídeo y otra de gráficos.

La tarjeta gráfica 3D *Cougar Video Edition* de Guillemot es una buena solución *todo en uno*, ya que tiene integrado el procesador de vídeo. ¡Así te ahorrarás tiempo y dinero!

Instalación y montaje

La tarjeta se monta e instala rápidamente. Windows 98 reconoce desde el arranque que se ha introducido una nueva tarjeta de gráficos en el PC, y pide el CD de drivers. El reconocimiento del hardware se encarga de todo el proceso de instalar correctamente los drivers. A continuación se ejecuta el programa de servicios para el video-grabbing (digitalización de secuencias de vídeo) desde el CD de instalación. Esto dura más o menos cinco minutos.

Antes de que puedas empezar con la tarea de tratamiento de vídeo, hay que instalar un software adecuado. Con la tarjeta se incluye el *VideoStudio SE* de Ulead, que es un software fácil de usar. Sólo hay que introducir un CD, y un menú te ayuda en la instalación automática.

El monitor, la cámara, el aparato de vídeo y el televisor se conectan a la tarjeta (ver imagen de arriba). Los cables necesarios no vienen incluidos, pero tampoco deberían salirte muy caros.

Nosotros hemos utilizado una secuencia extraída de una cinta de vídeo para digitalizarla.

Tratamiento de vídeo

1. Con un doble click en el icono correspondiente se arranca el software *VideoStudio SE*. Se abrirá una ventana para que le pongas nombre a tu nuevo vídeo. Tienes que elegir el formato PAL. El vídeo se grabará en el formato AVI o en el MPEG1, que requiere solamente una décima parte del espacio que ocupa un archivo en formato AVI. Lo malo de el MPEG1 es que necesitarás un PC rápido para reproducirlo, pues todos los archivos están muy comprimidos y para leerlos es necesario un ordenador medianamente potente.

2. Luego se *captura* una escena. En la ventana central se puede ver el vídeo, siempre y cuando el reproductor esté puesto en **play.** Deberías calcular un *extra*, es decir, empezar un poco antes de la escena concreta que quieras tratar. Hay que hacer click en el símbolo de la cámara en la imagen de arriba a la izquierda. Así comienza la **grabación,** que se acaba pulsando la tecla ESC.

3. ¿Quieres introducir texto? Entonces, dirígete al menú **título.** Se puede elegir entre distintos efectos, como sombras o deformación.

Corta las escenas que no quieras en el **editor de imágenes,** dándole al icono de *corte* con el ratón.

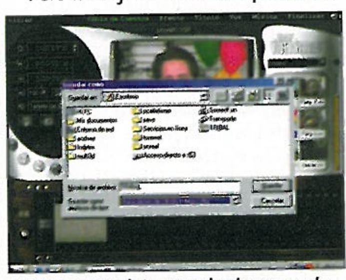
Para pasar de escena a escena se pueden elegir efectos especiales, como la muestra puzzle, degradados de colores o superposición de imágenes.

Al vídeo también se le puede incluir una **banda sonora** de fondo.

4. La opción de menú **acabar** va directamente a **guardar.** Introduce un **nombre de menú,** escoge **formato,** ¡y al ataque! Para guardar el archivo en formato MPEG1, se tardan unos cuatro minutos por minuto de película. Lo que en formato AVI serían 65 MB, en MPEG1 se quedan en sólo 7 MB. ¡No está nada mal el ahorro!

En el test, la digitalización se realizó sin problemas. Puedes ver el magnífico resultado en cualquier PC si lo grabas a CD . En un CD caben aproximadamente 1,5 horas de vídeo en MPEG1. ¡Casi una película!

Pero la tarjeta Guillemot puede hacer todavía más: si se conecta una cámara de vídeo a la entrada y se reproduce al mismo tiempo la película en un aparato de vídeo en la salida, se pueden introducir textos e imágenes sin tener que digitalizar la cinta. El nombre de esta práctica función es *Genlock*. Su desventaja: no se pueden cortar partes de la película.



El video completo y acabado se puede grabar en distintos formatos.



El formato MPEG1 ofrece buena calidad de imagen a pesar de su escaso espacio en la memoria.

Y además... ¡gráficos 3D!

La tarjeta también se puede utilizar como acelerador 3D. Contiene un chip *NVIDIA TNT2*, de M64. En el test general que hemos realizado con *3Dmark99 MAX* consiguió con el PC (Pentium III 500, 64 MB RAM) un valor total de 3.733 (resolución 800 x 600, profundidad de color de 32 Bit). La hermana mayor *Maxi Gamer Xentor 32*, con *TNT2-Ultra-Chip*, llega a 4.178. La *Cougar Video Edition* rinde solamente un 10% menos en la reproducción.

Resumen: la Cougar Video Edition ofrece excepcionales posibilidades y una reproducción en 3D sólida. Como tarjeta de vídeo es económica, pero si sólo quieres una tarjeta 3D, sale cara.

Cougar Video Edition

Tarj. montaje de vídeo principiantes y avanzados



34.900 aprox. | Fabricante: Guillemot

Tel. Asistencia Guillemot: 902 11 80 36

Una buena tarjeta aceleradora 3D que por poco dinero más, permite editar vídeos.

9

Texto: Álvaro García



Pokémon

¡Los pokémon nos invaden! Ya tienen videojuegos, una serie de televisión y ahora se han pasado a los juegos de cartas. ¡Ojalá todas las invasiones fueran así!

El juego de cartas de *Pokémon* está siendo la bomba en todo el mundo, y ahora llega a España. El tema te resultará conocido: eres entrenador y debes llevar a estos pequeños monstruitos al combate. Hay 150 pokémon diferentes y cada cual tiene sus propias habilidades, ¡pero no te dejes engañar!, hasta el pokémon más pequeño puede ser un fiero luchador.

Cada jugador lleva un mazo de cartas de varios tipos. Al comienzo del juego, cada uno coge siete cartas de su mazo y elige el pokémon que luchará. Si no has cogido ningún pokémon, ¡mala suerte! Aunque puedes volver a barajar y elegir otros siete naipes, tu adversario podrá acceder a dos cartas extras. También deberás coger seis más, que pondrás a un lado y boca abajo, y que son tus premios. Para conseguirlos, tendrás que derrotar al otro pokémon. Con tu *monstruo de bolsillo* podrás atacar a tu contrincante golpeándole o, si eres más sutil, podrás utilizar los poderes especiales (para qué pegarle, ¡déjale que se eche una siestecita!). Si consigues hacer suficiente daño a tu adversario, ¡coge un premio! Y cuando tengas los seis, ganas. Sencillo, ¿verdad? Bueno, no tanto: seguro que tu enemigo no se dejará ganar tan fácilmente.

Hay tres formas de ganar:

- Cada vez que derrotas a un pokémon recoges un premio. Si obtienes los seis, ganas.
- También puedes ganar si a tu oponente se le acaban los pokémon y no puede seguir luchando contra ti.
- La última forma es esperar a que se le acaben las cartas de su mazo.

Por supuesto, para ganar necesitarás las mejores cartas y los mejores pokémon. ¡A por ellos!

Si tienes suerte, te puede tocar una de las cartas especiales: llevan un holograma y son más poderosas que el resto.

Pack completo de las cartas Pokémon.

Texto: Leticia Roldán y Javier Sevilla.

Breves

La Llamada de Cthulhu

Este juego de nombre impronunciable (algo así como "Katulu", aunque hay quien dice "Chulu" o "Tulu") está basado en el mundo de horror de H.P. Lovecraft (mítico del terror). El juego, aunque puede situarse en cualquier época, se suele ambientar en los años 20. Puedes llevar casi cualquier tipo de personaje, desde un investigador de fenómenos sobrenaturales hasta un abogado, pasando por un médico o incluso un artista de circo. ¡No pongas límites a tu imaginación!

En el juego habrá que investigar sucesos extraños en los que lo paranormal es lo más normal. Pero ¡cuidado!, cuanto más te acerques a la verdad, más cerca estarás de la locura. Al fin y al cabo, somos humanos y nuestros pobres cerebros no están preparados para conocer los misterios ocultos...

¡No digas que no te hemos avisado!

ScreenFun ¡Sorteo!

¿Te gustaría entrar en un mundo de terror y fantasía? Pues envíanos una postal para conseguir uno de los dos estupendos ejemplares de *La llamada de Ctulhu* a: SCREENFUN, ref.: Ctulhu, apdo. de Correos 14.151, Madrid 28080. ¡Que no se te escapen!

Fútbol a la carta

Si te gusta el fútbol y tienes ganas de jugarte unos partiditos sin tener que correr demasiado, *Fútbol a la carta* es tu juego. Llevarás un equipo de fútbol, que vendrá representado por una carta. Cada equipo tiene un presupuesto para gastar en jugadores y unas limitaciones que lo hacen diferente de los demás. El juego consiste en echar un partido de fútbol: despliega el campo, coloca los jugadores en sus puestos y escoge las cartas de ataque y defensa para preparar la estrategia. También tendrás cartas instantáneas y eventos que te permitirán afectar al desarrollo del juego. Cuando tengas el balón, utiliza las cartas de ataque para llevarlo hasta los delanteros para que metan gol. Cuando el balón lo tenga el contrario, usa las cartas de defensa para complicarle las cosas y robárselo. Las cartas instantáneas son *trucos sucios* que te permitirán reírte un poco (cuando te van a meter un gol, no hay nada mejor que un buen apagón que suspenda el partido). Deja que el rival sufra!

Capitán América

De nuevo, el Capitán América tiene que vérselas con los peores elementos de la ciudad. ¡Esta vez tendrá que pelear muy duro!



ScreenFun ¡SORTEO!

¿Quieres tener en tus propias manos los poderes de estos superhéroes? Pues ahora, SCREENFUN te da la oportunidad. Escríbenos una postal a la ref.: Cómics Marvel, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid: uno de los cinco cómics que sorteamos te esperan.

Igual que los viejos rockeros: los superhéroes de Marvel tienen sus altibajos... ¡pero siempre están ahí cuando los necesitas!

El Capitán América lucha día y noche contra la tiranía de los más perversos. Uno de ellos es Cráneo Rojo, su peor pesadilla.

Durante varias décadas, unos superhéroes se encargaban de la seguridad y de la justicia de la Tierra. ¡Todos estábamos a salvo! Pero en los 90, con la irrupción de la tecnología, prácticamente desaparecieron. ¿Se metieron bajo tierra o es que nadie quería saber nada de ellos? Ni de los cómics, ni de los flipantes disfraces, ni de sus superpoderes sobrenaturales... El increíble Hulk, Spiderman, Capitán América... estaban de capa caída. Ahora, con el nuevo milenio y gracias a juegos como *Marvel vs Capcom*, los superhéroes de Marvel ¡han renacido de sus cenizas! Uno de los más carismáticos es Capitán América. Ésta es su historia: en 1941, un tipo se presentó como soldado, pero era tan delgaducho que no valía para la guerra. Así que le utilizaron para un experimento científico: le inyectaron un suero que desarrollaría su poderes, su espíritu y su cuerpo. Así se convirtió en Capitán América, ¡y desde entonces no le falta trabajo!

"No podemos irnos ahora... ¡No con Cráneo Rojo desencadenado!", dice el Capitán América completamente aterrado a su jefe. Cráneo Rojo es uno de los peores enemigos que la Tierra ha tenido y tras muchos años sin saber nada de él ha vuelto. Su mente es perversa, malvada, sangrienta... y su ambición no tiene límites. Para demostrar su poder, ha provocado el pánico en la ciudad de Nueva York. Es el mes de enero, el termómetro marca más de cincuenta grados, y la gente corre despavorida por las calles... ¿Qué ocurrirá? ¿Caerá la Tierra en manos de Cráneo Rojo? Pues sólo por 225 pts. puedes conseguir la respuesta en el kiosco. Además, al mismo precio, también encontrarás las aventuras de otros héroes de Marvel. ¡Deberías tenerlos ya!

El Capitán América es uno de los superhéroes más populares de Marvel.

INFO

Los héroes Marvel.
Bajo una causa en común, libertad para los buenos y justicia para los malos, los superhéroes de Marvel arriesgan generosamente su vida. ¿Quieres conocerlos?

- El increíble Hulk: con una apariencia de chico tímido en situaciones normales, cuando alguien le cabrea se transforma en una bestia verde con una fuerza sobrenatural.
- El Hombre Araña (Spiderman): su disfraz no pasa inadvertido, pero mucho menos sus poderes: con las telas de araña que lanza desde sus muñecas es capaz de trepar a los rascacielos más altos de la ciudad.
- X-Men: con este nombre se agrupan varios superhéroes de lo más espectaculares. Algunos de ellos son Rogue (una atractiva chica), The Beast (una mala bestia azul) o Wolverine (con un sofisticado antifaz).

La web.
www.geocities.com/area51/cavern9652
En esta página están todos los héroes... ¡en español! El arte original, el buzón donde puedes mandar cartas, las portadas de los mejores cómics y los enlaces en inglés. ¡Impresionante!

Texto: Beahazard Fotos: Archivo SCREENFUN

MÚSICA

GT GRAN TURISMO 2 DRIVING SIMULATOR

Música con licencia para conducir



The Cardigans, son los protagonistas de la banda sonora de este juego, con el tema My Favourite Game.

Fat Boy Slim con su premio al mejor disco.

Ya has probado lo último en coches, *Gran Turismo 2*. Pues un montón de músicos también lo han hecho: se han enfundado un buen mono ignífugo, un casco resistente y... ¡a darle al volante! ¿Quieres saber quiénes son? Los principales son The Cardigans. Estos cinco suecos están abanderados por su sensual cantante, Nina, y el título de su último LP les viene al pelo: se llama *Gran Turismo* y es pop del bueno. Lo último de ellos es la remezcla del juego, *My Favourite Game*, especial para la ocasión. A ellos les acompaña Fat Boy Slim. Ésta es su última encarnación, porque su nombre original es Norman Cook. Ahora es un prestigioso DJ y productor, pero empezó como bajista en un grupo de pop, Housemartins. ¡Ah! Recientemente ha ganado un premio MTV por su último disco, *You've Come a Long Way, Baby*. Además, también están Ash, Mansun, Propellerheads... y todos ellos con canciones en exclusiva para el juego. ¡Disfrútalo!



Los remezclas que aparecen en el juego son inéditas.

TV

EL LABORATORIO DE DEXTER

CARTOON NETWORK

De vez en cuando, Dexter falla...

Un niño inquieto, un potente ordenador... ¡y toda la ciencia a su alcance! ¿Te apuntas?

Había una vez un niño llamado Dexter. Le gustaba pasar largas horas encerrado en casa y, aunque solía ser muy bueno, también era muy inquieto y travieso. ¡Siempre estaba enredando con todo! Pero había algo en él un poco peligroso: ¡con cualquier cosa que pillaba hacía un experimento! Un enchufe, un bote de detergente... a Dexter todo le valía porque tenía un interés desmedido por la ciencia. Pero no creas que estaba loco; sabía perfectamente lo que hacía. ¡Este niño era un genio! Pero... ¿y sus padres? ¿Le echaban la bronca cuando liaba alguna en casa? ¡Pues no! Sorprendentemente, ellos descubrieron su talento y le ayudaron: le montaron su propio laboratorio. Y, ¿qué es de un pequeño geniecillo del 2000 sin un potente ordenador? Así es; Dexter no sería nada sin su máquina. Desde el PC que está en su habitación, accede al mundo exterior, a su laboratorio, y a la tecnología punta.

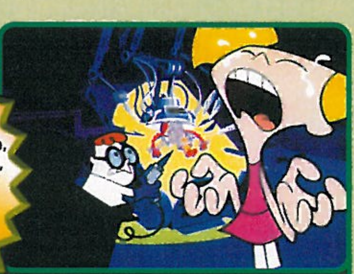
¿Quieres conocer más a fondo las intrépidas aventuras de Dexter y su PC? Pues enchúfate a *Cartoon Network* (Canal Satélite Digital). Se emite todos los días de la semana en distintos horarios (a las 8 de la mañana y 18:30 de la tarde). ¡Cuidado con Dexter!



El pequeño no escatima en pócimas, cables y chips... ¡Qué miedo!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si quieres desplazarte a cualquier sitio, SCREENFUN te da la posibilidad... No, no es con un coche, ¡sino con un monopatín! Escríbenos una postal a la ref.: Monopatín Cartoon Network, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid. ¡Uno de los cinco que sorteamos puede ser tuyo!

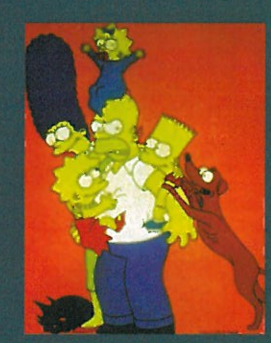


Dexter utiliza a su hermana Dee Dee como conejillo de indias. ¡Pobrecilla!

NEWS

'Los Simpson' cumplen años

El pasado mes de enero, la familia más peculiar del mundo estaba de aniversario.: ¡los Simpson cumplían años! Homer, Lisa, Bart, Maggie y Marge ya llevan diez años haciendo travesuras, y lo han



celebrado de una manera muy especial: les han dado... ¡una Estrella en el Paseo de la Fama, en Hollywood! Así que ya son como los actores de verdad. Felicidades y ¡enhorabuena!

Las nuevas chicas 'Pokémon'

¿Todavía no conoces al grupo M2M? Lo forman Marion (15años) y Marit (16), y son noruegas. Ellas son las chicas que cantan *Don't Say You Love Me*, ¡el tema adelanto de la de la banda sonora de *Pokémon*! Este single ya está a la venta, pero para escuchar la ban-



da sonora entera tendrás que esperar hasta el 31 de marzo. Si quieres más información échale un vistazo a esta web: *www.atlantic-records.com*.

¡Salta a la fama con tu música!

Hasta ahora, la mejor manera de dar a conocer tu música era dejarla en la página *mp3.com*. Desde el



1 de febrero, las cosas han cambiado, porque la compañía discográfica Universal ha dado de alta una web para que incluyas tus composiciones. Ellos, cada semana, seleccionarán a los 100 artistas que más les gusten. Además, a algunos les grabarán un disco y sonarán en la cadena de sus socios, la MTV. *www.farmclub.com*

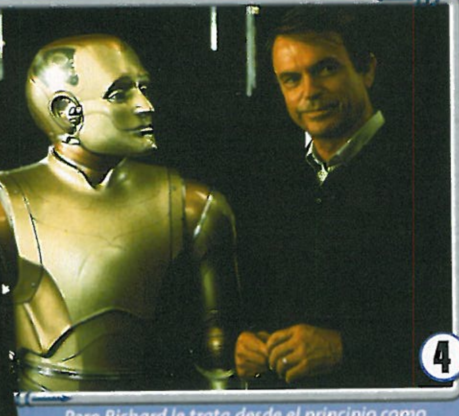


EL HOMBRE BICENTENARIO

Andrew es un modelo de robot confeccionado para las tareas de la casa.

¿Qué diferencia al ser humano de las máquinas? Andrew hallará la clave después de iniciar un camino hacia la libertad, la amistad y el amor.

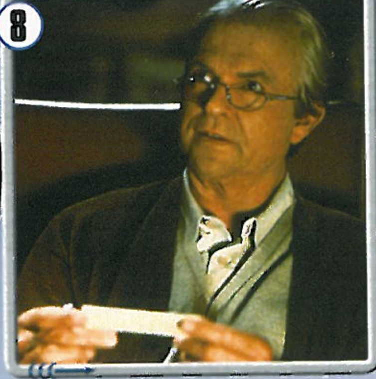




Pero Richard le trata desde el principio como a una persona, lo que despertará en Andrew sentimientos humanos como la amistad...



... pese a que sus creadores digan de él que es sólo un electrodoméstico con forma humana.



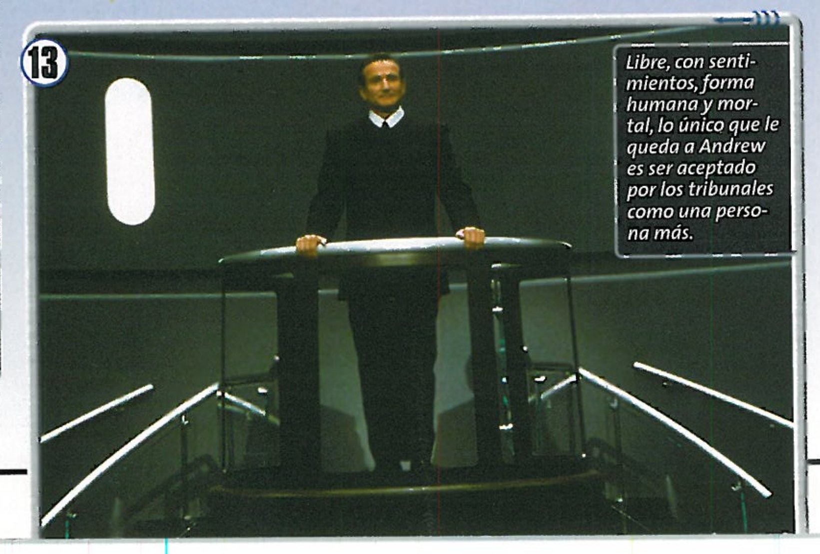
... y Richard, su mejor amigo envejezca, Andrew se dará cuenta de lo distinto que es, de su individualidad y de su soledad.



Solicitará la libertad ante un tribunal y decidirá emprender un viaje para encontrarse consigo mismo.

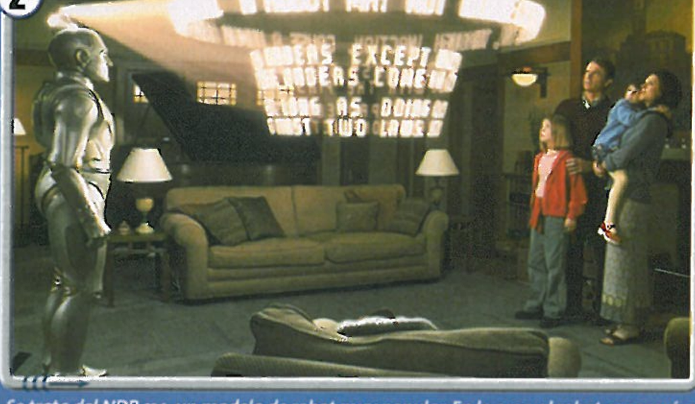


Lo único que Andrew desea es ser operado para tener también forma humana. Cuando toma esta decisión, está aceptando la condición que más le separa de los humanos: el ser mortal.

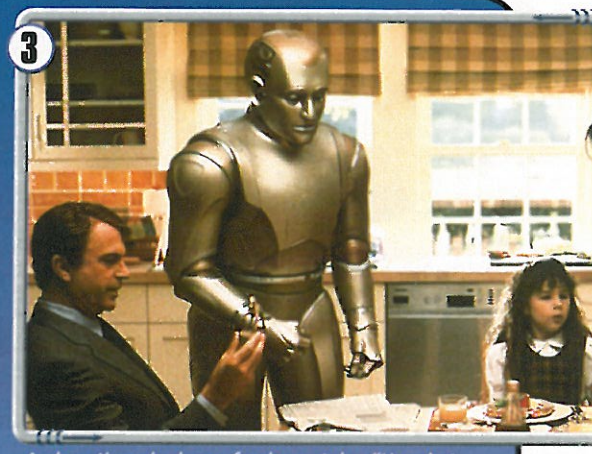


Libre, con sentimientos, forma humana y mortal, lo único que le queda a Andrew es ser aceptado por los tribunales como una persona más.

Estamos en la primera década del milenio: ya es posible comprar robots que hagan las labores de casa. ¡Qué maravilla! Richard Martin ha comprado uno.



2 Se trata del NDR-114, un modelo de robot muy popular. En la casa, el robot conocerá a Richard Martin, su mujer y las dos hijas: Grace y Amanda. Esta última le bautizará como Andrew, pero él los llama "señor", "señora", "señorita" y "pequeña señorita".



3 Andrew tiene dos lemas fundamentales: "Un robot nunca podrá herir a un ser humano" y "Un robot debe obedecer todas las órdenes".





6 Animado por Richard y su hija mayor, dará rienda suelta a su creatividad haciendo tallas de madera y relojes ...



7 ... que marcan el paso del tiempo por su familia pero no por él. Así, cuando "señorita" se case...

El hombre bicentenario se sitúa en la primera década del milenio, cuando los avances tecnológicos han llegado a un punto en que es posible comprar un robot ¡que te haga todas las tareas de la casa!

El robot NDR- 114, Andrew (Robin Williams), tiene claro su cometido: "He sido programado para realizar tareas menores. Cocina, limpieza, reparaciones caseras... jugar y cuidar de los niños". Su andadura en casa de los Martin empieza bien hasta que un incidente con la hija mayor (le ordena que se tire de una ventana), le hace proclamar en alto: "Aunque Andrew es técnicamente una propiedad, será tratado como una persona". ¿Una persona? Algo está pasando: el robot NDR-114 es capaz de crear, sentir y ¡tiene ansias de libertad! **Si sigues a Andrew en su aprendizaje humano hallarás respuestas a un montón de preguntas: qué nos hace diferentes, qué nos identifica y por qué somos como somos.** *El hombre bicentenario* busca respuesta a dilemas eternos.

La historia original fue escrita por el maestro de la ciencia ficción Isaac Asimov en 1975, y en 1986 el productor Neil Miller compró los derechos cinematográficos. Desde entonces, recorrió un largo camino hasta que los productores Gail Katz y Wolgang Petersen decidieron llevarla al cine. Asimov fue el primer autor que miró a los robots en un sentido positivo; en el cine, directores como Fritz Lang ya habían tratado el tema, pero en sus obras los robots siempre acababan intentando destruir a sus creadores humanos por su deseo de libertad. Asimov nos enseña cómo la destrucción jamás nos lleva a la libertad, sino el amor y la comprensión: Andrew será libre cuando comprenda y asimile la verdadera condición humana.



10 Necesita saber qué sentido tiene su existencia, ahora que ha descubierto sentimientos como... el amor.



11 Rupert, un experto inventor de robots, le presentará a Galatea, una robot de su misma época. Pero será tarde para él, porque ya se siente humano.



14 Ante un tribunal de la ONU, Andrew solicitará que le sea concedida su condición humana. Los gobernantes reunidos escuchan atentamente su argumentación. ¿Conseguirá ser por fin reconocido como humano?

Cuando Andrew manifiesta emociones, su familia se da cuenta de que no es un robot corriente.

Espectáculo 7 | Emoción 8 | Desarrollo 8

El hombre bicentenario

Película de animación/EE UU.

Estreno: 3 marzo | Todos los públicos

www.bicentennialman.com

Robin Williams, Embeth Davidtz, Sam Neil, Oliver Platt, Kiersten Warren, Wendy Crewson.

La historia de un robot humano: divertida, sorprendente y muy especial. ¡Te hará pensar! **8**

Texto: Elena Castellanos

UNAS RISAS

Un hermano envía a otro un telegrama:
"Pepe. Stop. Me han suspendido en la facultad. Stop. Prepara a papá".
El hermano le envía la contestación:
"Juan. Stop. Papá preparado. Stop. ¡Prepárate tú!".

¿Cuál es la monja más valorada del convento?
Sor Tija.

Un matrimonio acude al hospital porque la mujer está a punto de dar a luz. Cuatro horas después, sale el doctor y le dice al marido:
—Felicidades. Su hijo está bien, aunque eso sí, hemos tenido que ponerle oxígeno.
—¡Vaya por Dios! Yo que quería que se llamara Manuel, como su abuelo...

¿Cuál es el peor jugador de fútbol de Japón?
Nitoko Pe Lota.

En una fiesta, un borracho se acerca a una señorita:
¿Bailas conmigo, guapa?
—No, por tres motivos: primero, porque va usted borracho. Segundo, porque no sabe bailar. Y tercero... ¡porque soy el cura!

Entra un señor a un estanco y dice:
—Por favor, deme un sello de quince pesetas.
—Aquí tiene su sello.
—¿Podría quitarme el precio, por favor? Es que es para un regalo.

En un vagón de metro:
—¿Alguien ha perdido un paquete de billetes sujeto con una goma?
—¡Yo! —responden tres hombres a la vez.
—Muy bien, pues pónganse de acuerdo, para ver a quién tengo que devolverle la goma.

—Había una vez una familia tan torpe que nunca entraba en la cocina porque había un bote en que ponía: "Sal".

Un amigo le dice a otro:
—¿Sabes cómo dejar a un tonto intrigado?
—Pues no.
—Vale, mañana te lo cuento...

1X PLAYSTATION

Si quieres participar en el sorteo de una Playstation, envíanos la palabra clave al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 10. Una pista: es el nombre de uno de los mejores juegos de lucha de la historia y el más popular de la Dreamcast. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 12 de SCREENFUN.

Definiciones del autodefinido:

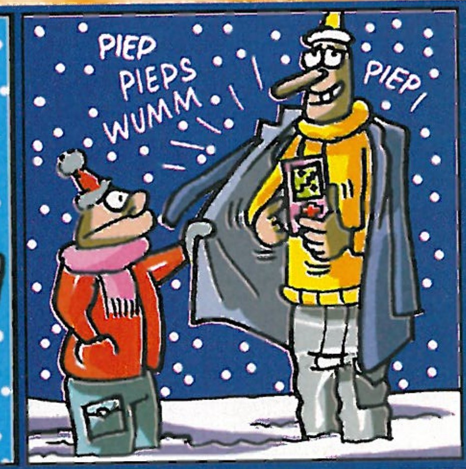
- En la imagen / DC: '…to Rumble'
- Antes de la vuelta, la / Dueño de alguna cosa
- 2ª vocal / Al rev.: Final F…'
- Isla y país: '…da' / 'Pokemo…'
- La ropa de los jueces / Lo hacen las vacas
- Nota musical / Capital de Italia
- Suaves / al rev., provincia de Andalucía
- '…ara Croft' / Al rev. el efecto de toser
- Shooter con bichos gigantes
- Azufre
- N64: 'Super … Bross' / Enseñanza obligatoria
- Provincia gallega / Juego: 'Pokemo…'
- Dios del amor / Golpe de caballo
- Aeropuertos y navegación aérea / Cien
- Consola: 'Dre…' / 'Choc…o racing'
- '…Star tennis' 99'
- Vocal delgada / 'Werner … Croy'
- Crash Team Racing / Nitrógeno
- Negación / Vocal redonda
- Echo mal de ojo / 'Ag… of Empires'
- Lar…Croft / Película: '…al tren del dinero'
- 'A… 1602' / Infusión tranquilizante
- Lo hacen las ovejas
- N64: '…elda'
- Condimiento / Hacer un agujero en el suelo
- Hidrógeno / Vocal redonda
- Impuesto / Escritor: 'Jean Paul…'
- Cien en romanos / Animal que da leche
- Sociedad Limitada / Para encender
- Afirmación / Al revés, televisión
- Juego de puzle: '…etris' / Noble
- Valle de Italia
- Cuenca, ribera / Seduce, fascina
- En los barcos / No puede más
- Azufre
- Honradez, decencia
- '…omb Raider' / Nº 1 en Inglaterra
- Periódico deportivo / No para quieta
- Desembocan en el mar / Adán y …
- Para sentarse
- Cincuenta / Para jugar: 'Consol…'
- '…onic Trouble' / Capital de Perú
- Empresa de informática / Conozco
- '…ilent Hill' / Preso
- Cincuenta / Inicial capital de Alemania
- 'Tiberina S…n' / Nota musical
- Para cercar los sitios / Internet es la …
- Relativo a una tribu / Mil en romanos
- Dios del Sol / Muy pequeño
- Perezoso de 3 dedos / Sonido musical
- País cuya capital es Jerusalén
- Película: '… oy Story'
- Lo hacen las abejas / juego: '… sold out'
- Consola: '…Boy' / Ala de ave sin plumas
- Azufre / Pensamiento
- Pronombre posesivo / 1000
- Ir por el aire / Animal: 'Caba…'
- Lenguas / Repite lo último dicho
- En el mar / Triunfa en Dungeon Keeper
- Juego: '…Versus Predactor' / Marchad
- Documento Nacional de Identidad / Neptunio
- Inicial de la capital de Italia / Habla
- Norma europea / 1ª vocal
- Séptimo arte / '…spaña'
- Soga como una trenza / Contrario a venir
- Cargar el juego: '…game'
- '… Geo Pocket'
- Luchadora de 'Virtual Fighter'
- Nota musical
- No es ficción

TURBO — BOYKE









Texto: Elena Castellanos, Comic: Rolf Boyke.

LA COSA

Este actor con un sexto sentido para hacer películas de éxito ya ha protagonizado un videojuego. ¿Quién es?

SE BUSCA

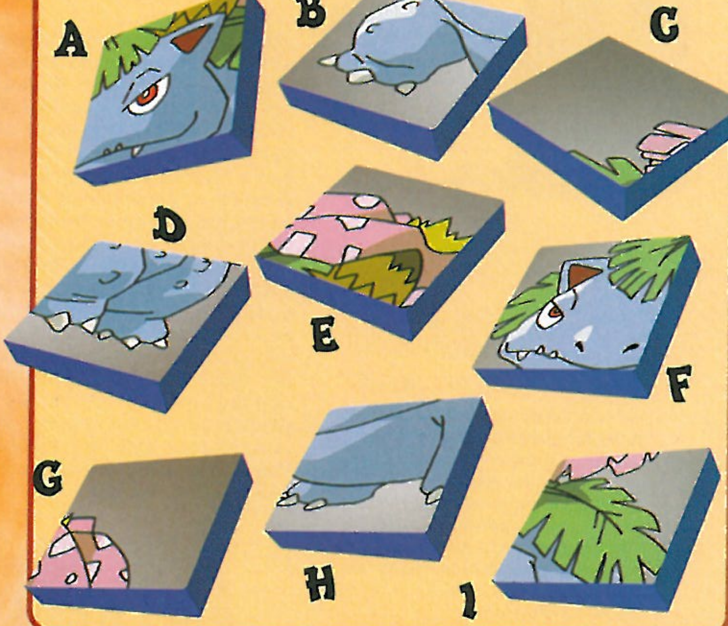
¡Madre mía, cómo se lo pasan Woody, su caballo Perdigón y la vaquera Jessie bailando como posesos sobre el tocadiscos! Claro que estos granujines nos quieren engañar, y entre una foto y otra hay cinco diferencias. ¿Consigues verlas?

¡Vaya lío!



Escoge las piezas de este puzzle que están desparramadas debajo de este bloque y colócalas en la casilla correcta. ¿Sabes de qué pokémon se trata? Encontrarás la solución en la página 93.





¿ALGUIEN SE HA OLVIDADO...?



¡Estabamos jugando y de repente estos objetos se salieron de nuestras pantallas! Tenemos que volver a guardarlos cada uno en su respectivo juego ¿Nos ayudas?

Horas de juego

Tengo un broncón con mis padres porque dicen que me paso demasiadas horas delante de la pantalla del ordenador. ¡Quieren ponerme un límite de dos horas al día y sacar el ordenador de mi cuarto! Por favor, publicad esta carta y decidles que sólo dos horas al día es un límite abusivo y exagerado.

Ricardo, Segovia

Es mejor que hagas caso a tus padres, que saben mejor que nadie lo que te conviene. Los videojuegos, como todo, hay que tomarlos con moderación, y más de dos horas delante de una pantalla no son nada recomendables. Tienes toda la vida por delante para jugar, ¡tómatelo con calma!



'Tomb Raider' en N64

Soy un fan empedernido de Lara Croft. ¿Sabéis si van a sacar algún **Tomb Raider** *para Nintendo 64? (¡Creo que debí comprarme una* **Playstation***!)*

Pedro, Orihuela (Alicante)

A la hora de decidir qué consola comprar, el tipo de juegos que te gustan es un factor determinante. Por desgracia, no hay anunciado ningún *Tomb Raider* para Nintendo 64. Pero consuélate: hay otros juegos maravillosos de Nintendo 64 que no habrías podido disfrutar si en su lugar tuvieras una Playstation: *Golden Eye, Zelda, Donkey Kong, Jet Force Gemini*... ¡Sería una pena perdérselos!, ¿no crees?

Funeral por la Dreamcast

¡Pobre Dreamcast! Se cree que es la máquina de los sueños, y todo el mundo sueña con la Playstation 2. Le va a pasar lo mismo que a la Saturn: Sony sacará su consola, y la máquina de Sega se irá a pique. ¡Caput!

Raúl, Madrid

¿No te parece que es un poco pronto para enterrarla? Dreamcast es una buena consola. Muchos de los juegos que salen en las máquinas recreativas pasan a la Dreamcast como conversiones perfectas, y eso es algo que a muchos jugadores les atrae. También se decía que la Nintendo 64 era tecnológicamente superior a la Playstation, y ya ves lo que pasó.

Para cuando salga la Playstation 2, *Soul Calibur* seguirá siendo igual de alucinante, y lo mismo se puede decir de *Mario 64* o *Metal Gear Solid*. Ten por seguro que pronto habrá muchos más juegos de Dreamcast tan buenos o mejores que *Soul Calibur*. Tal y como nosotros lo vemos, lo peor que puede hacer la Playstation 2 es confiarse y creer que lo va a tener fácil.



Juegos censurados

Me he enterado de que hay veces que las casas distribuidoras eliminan ciertos elementos adultos de los juegos al editarlos aquí, para no tener problemas con la censura. ¡Me parece fatal! ¿Para qué está la clasificación por edades? ¿Quiénes son ellos para castrar un juego por el que estoy pagando? A partir de ahora, si me entero de que un juego ha sido modificado con respecto al original, no lo voy a comprar. E invito a todo el mundo a hacer lo mismo. ¡Quizá así aprendan a no chulearnos a los jugadores!

Alvaro, Jaén

El mero hecho de convertir un juego al sistema Pal ya supone una modificación del original, porque la mayoría de las veces la pantalla se estrecha al pasarlo a 50 Hz, y va más lento. Y los recortes no siempre se deben a la censura: *Ace Combat 3* ha salido finalmente en España con un CD menos (se eliminó el modo *historia* que disfrutaba en la versión original), imaginamos que para abaratar costes. Comprendemos tu indignación, pero la medida que propones nos parece un poco extrema. ¡Aunque sean juegos capados, siguen siendo buenos juegos!



El peligro 'Pokémon'

Me gustaría pediros consejo sobre un asunto un poco delicado. Mi padre no quiere comprarme el videojuego **Pokémon** *porque dice que hay gente que ha muerto por su culpa, y en una revista decían que era perjudicial. Vosotros lo habéis recomendado mucho, ¿qué podría hacer para convencer a mi padre de que me lo compre?*
Por favor, si me respondéis en la revista, no publiquéis ni mi nombre ni mi dirección.

Anónimo, por e-mail

Por desgracia, revistas y periódicos que se dicen serios caen a menudo en el sensacionalismo barato cuando se trata de videojuegos. La información más fiable sobre estas cuestiones se encuentra siempre en los medios independientes y especializados sobre videojuegos.

Si *Pokémon* fuera peligroso, nosotros habríamos sido los primeros en denunciarlo. Nadie ha muerto por jugarlo, ni ha salido herido, ni ha caído enfermo ni nada por el estilo. Y te podemos asegurar que nadie lo hará, como también te podemos asegurar que es un juego perfectamente apto para todos los públicos. Si a tu padre le han dicho lo contrario, le han mentido.

Esta carta nos ha puesto muy tristes, y esperamos de todo corazón que no haya otros padres que, como el tuyo, se hayan visto confundidos por informaciones de prensa maliciosas o irresponsables.

Playstation 2

Todo el mundo parece muy excitado con la próxima llegada de la Playstation 2, pero yo sólo siento preocupación. ¿Qué va a pasar con mi Playstation? ¿Van a seguir haciendo juegos o la van a dejar abandonada? ¿Ha dicho Sony algo al respecto?

Rubén, Murcia

Representantes de Sony en España afirmaron durante la presentación oficial de la PS2 que sería muy tonto por su parte dejar de apoyar a la PS1. Y tienen razón: piensa que está implantada en millones de hogares, y es una base muy buena para vender juegos. Además, producir títulos para PS1 es más barato que para PS2. Por último, no te olvides de lo de la compatibilidad *hacia atrás* de PS2 con PS1. Tranquilo, que tienes consola para rato.

Me gusta el manga

Me encanta el manga, y me da mucha rabia que no saquen más videojuegos basados en él. Sé que en Japón hay montones de juegos basados en el manga. ¿Por qué no los traen aquí?

Cristina, Valencia

Piensa que las distribuidoras van a lo seguro, y ese tipo de juegos son apuestas arriesgadas. Tendría que haber muchísma más gente interesada en el manga para que se atrevieran a traerlos. Por desgracia, los canales de televisón en abierto (TVE, Tele 5, Antena 3 y las autonómicas) emiten cada vez menos series de dibujos animados, y las pocas que emiten rara vez se inspiran en el manga. ¡Habrá que conformarse con lo que hay!

Juegos plagiados

Hace poco me compré el juego **Darkstone** *de PC, y aunque sabía que era parecido a* **Diablo***, las similitudes me parecieron excesivas. El juego está bien, pero no puedo evitar sentirme indignado por el descarado plagio que han hecho del juego de Blizzard. ¡Menudo morro!*

Jose María, Barcelona

Es frecuente que las casas desarrolladoras copien ideas antes que esforzarse por innovar. *Darkstone* es un caso flagrante. De todas formas, dado que te permite llevar a dos personajes a la vez y que sus gráficos son poligonales, tampoco se puede decir que sea idéntico a *Diablo*.

SCREENFUN ¡Gracias a todos por escribirnos!

Esta sección de cartas del lector sólo es posible gracias a vuestras sugerencias, ideas y comentarios. De no ser por vosotros, no podríamos hacerla. Por ello, y porque nos encanta leer vuestras cartas, ¡muchísimas gracias a todos! Recordad también que podéis ganar una gorra al escribirnos, así que aseguraos de incluir vuestro remite. La dirección es:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis escribirnos por e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN
Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, dirígete a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Sólo tienes que enviar una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:
SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080



BREVES

Aquí tenéis la lista de trucos que quiero, y adjunto dinero para gastos de envío.
No hace falta que nos mandéis dinero: os los enviamos gratuitamente. Y por favor, ¡acordaos de poner el remite! No podemos mandaros los trucos si no sabemos vuestra dirección.

Por favor, publicad mi carta para que me toque una de esas gorras.
Las gorras las sorteamos entre todos los que nos escribís. Que tu carta sea elegida para publicar no significa que tengas la gorra asegurada.

Hace algún tiempo me tocó un premio. ¿Cuándo me lo mandáis?
Mandamos los premios tan pronto aparecen publicados los ganadores del sorteo; otra cosa es que tarden en llegar, ¡pero eso ya no es culpa nuestra!

Estoy atascadísima con el juego *Casper*. Por favor, haced una guía y avisadme en qué numero la publicáis.
¿Casper? ¡No sabemos ni qué juego es!

¡Sección de dibujos de los lectores, ya! ¡Y con premios!
Calma, calma... ¡Estamos buscando el espacio!

He leído que *Jade Cocoon* para Playstation es parecido a *Pokémon* de Game Boy, que me gusta mucho. ¿Qué tal es *Jade Cocoon*? ¿Me lo recomendáis?
A *Pokémon* (SCREENFUN 6/99) le pusimos un 9, y a *Jade Cocoon* (SCREENFUN 8/99), un 6. Léete los análisis y decide tú mismo si te vale la pena.

¿Qué os parecería hacer la revista quincenalmente?
¡Agotador!

Necesito otra Playstation para no tener que pedirle a mi hermano pequeño que me deje jugar.
Míralo por el lado positivo: así aprendeis a compartir, como buenos hermanos.

¡Cómo me gustaría saber cómo es Lara Weller en personal Aunque viéndola en los posters se lo figura uno...
Seguro que sí; dicen que la cara es el espejo del alma.

¿Nos saldría muy caro que regalarais un CD de demos con lo mejor del 99?
Si lo regalásemos, a los lectores os saldría gratis. ¡En eso consisten los regalos! Pero no puede ser: los usuarios de Nintendo 64 y Game Boy (con tecnología de cartucho) no podrían disfrutarlo, y no queremos dejarles de lado.

¡Las consolas son para críos! ¡Viva el PC!
¡Hala!, ya la tenemos otra vez liada.

¿La persona que atiende a los trucos por teléfono es chico o chica?
Pregúntaselo tú mismo, pero la última vez que miramos parecía un chico...

Estoy harto de que me cobren 8.000 pelas por cada juego. ¡Creo que le voy a poner el chip a mi Playstation!
¡No, no! ¡No lo hagas! Te saldrá una pata de palo, un parche en el ojo y empezarás a beber ron barato. ¡No vale la pena!

¿Cuál es el mejor juego de Playstation? ¿Y de Nintendo 64?
Depende de los gustos de cada uno. Mira: el que más te guste a ti, ése es el mejor. ¡Y que nadie se atreva a discutírtelo!

Ya que sacais siempre a Lara Croft en portada: ¿porqué no desnuda?
Pues por que de momento no hay imágenes oficiales de Lara desnuda... Y si algún dia las hay, ¡ya veremos si las publicamos!

¿Porqué Lara Croft, Jill Valantine, Tifa Lockheart o Rinoa Heartilly están tan buenas? ¡Y el mayor problema es que son un dibujo!
Pues sí que es un problema, sí.

Ganadores del nº 8

Game Boy Color: Jorge P. Puente. **Playstation:** Jose María M. Maña. **Juegos TOP 20:** Ignacio S. Vallas, Abilia M. Muñoz, Demetrio F. Mingorance, Álvaro Alejandro Martínez, Fernando Serrano. **Gorras:** Natacha R. Romera, Vicent A. Ortega, Rubén M. Pérez, Carolina T. Leo, Darío LaFuente. **Suscripción:** Irene G. Calle, Ayose R. Vera, Alberto S. Jurado, Gerard M. Hernández, Víctor B. Arroyo. **Camisetas Lara Croft:** Germán V. Alvarado, Moisés B. Tirado, Andrés M. Cordobés, Calire A., Javier G. Ferrando, Pilar A. Bedoya, Mayte L. Ribera, Enrique Rodríguez, Adrián F. Duarte, Encarni S. Alonso, Sandra M. Falconi, Francisco J. García, Javier G. García, Jorge A. Badalona, Jose L. Amérigo Sánchez, Pablo F. Yáñez, Rafael P. Vicente, Alberto D. Mozos, María I. Pascual, Félix A. Rodríguez, Nuria P. Ortega, Ángel M. Iniesta, Julio G. Casado, Carla M. Poveda, Iván L. Rodríguez. **Camiseta 'Tonic Trouble':** Alonso Cerón Cayuela. **Polos Monaco 'Grand Prix':** Daniel Esco Ballesteros, Guillermo Gallardo. **Camisetas 'Blade':** Natacha R. Romera, José Antonio Acedo, José Manuel M. Aguilar, Juan Carlo G. Privado, Alejandro Puertas. **'Warhammer':** Jorge G. Andia. **'Vampiro':** Gema C. Dominguez. **DVDs:** Juan M. Méndez, Luis Miguel Cuartero, Eugenio B. Ramírez, María M. González, Pedro Antonio Rodriguez. **Pósters 'Deep Blue Sea':** Ignacio E. Pastrana, César M. Sánchez, Marc H. Pons, Pablo R. Silva, Ana S. Fernández, Yolanda O. Martínez, Rubén B. Espada, Nacho E. Pastrana, Tomás G. Rubio, Ricardo A. Alonso. **Llavero Fear Factory:** Jordi S. González, Andrea P. Juan, Alejandro S. Potes, Álvaro F. Capitán, Isaac A. Valderas, Francisco Arjona, Raúl T. Jiménez, Germán T. Villalba, Ana C. Torres, Luis A. Benavente.

DE LA PÁGINA 90-91



¡Vaya lío!		Objetos
1-C	6-I	1-Quake
2-E	7-B	2-Tomb Raider
3-G	8-H	3-Zelda
4-F	9-D	4-Pokémon
5-A		5-Dungeon Keeper

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 9/00

	R		M		V		A		R		M		E		P
S	O	N	I	C		E	M	P	A	T	I	A		E	L
	U	B	R	E	S		O	L	E	O		M	E	N	A
C	L	A	R	I	N	E	T	E		R	O	E	R		N
	C		A	B	A	D		N	A	T	A		A	R	O
L	A	R		A	K	O	L	A		A	S	A		O	
	L		O		E							E	M	M	A
A	I	A	C	O							O	R	C	A	S
	B	L	A	D	E							I	C		I
R	U	F	I	A	N						A	B	A	C	A
	R		N	E	T							I	R	A	
M		C	A	L	E						A	C	T	U	A
	G	E	M	A	S		M		S		P		N	S	
E		N		R		E	N	E		C	A	T	E	A	S
	P	I	A		G	T		S	I		T	O	Y		I
S	A	T	S	I	O	A	M		R	E	I	R		E	L
	T		M	O	R	T	A	L		S	A	N	A	R	E
S	O	P	A		R	E	G	A	L	O		E	R	A	N
	S	I		S	O	P	O	R		P	R	O	U	S	T
S	E	G	A	R	A	L	L	Y		O	A		P	O	H

SCREENFUN

CUESTIONARIO 10

Tu opinión es muy valiosa e importante. Rellena y envía este cuestionario y nos ayudarás a mejorar la revista. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 10, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:..
DIRECCIÓN:..**Nº:**........**PISO:**..............
CÓDIGO POSTAL:....................**TELÉFONO:**..............................**EDAD:**..........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC	☐	Game Boy Color	☐
Sony Playstation	☐	Dreamcast	☐
Nintendo 64	☐	Máquinas recreativas	☐
Game Boy	☐	Otras...	☐

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:
1ª.................................. 2ª.................................. 3ª..................................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:
1ª.................................. 2ª.................................. 3ª..................................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware	Sí ☐	No ☐	Por qué..................................
Software	Sí ☐	No ☐	Por qué..................................
Música, TV, radio...	Sí ☐	No ☐	Por qué..................................
Rol y estrategia	Sí ☐	No ☐	Por qué..................................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?
....
¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?...

8. ¿Cómo te informas de los lanzamientos de los videojuegos?
Revistas ☐ Catálogos de tiendas ☐ ¿Cuál?.............. Otros: ....

9. ¿Tienes teléfono móvil? ¿Qué modalidad, tarjeta o cuota?
....

10. ¿Cuáles son tus programas favoritos de televisión y radio?
Televisión...................................... Radio......................................

11. ¿Qué programa que trate sobre videojuegos (aunque sólo sea una sección) te gusta más?
Televisión...................................... Radio......................................

¿Cuál de estas series de televisión es tu preferida?
Los Simpson ☐ Al salir de clase ☐ Pokémon ☐

12. ¿Tienes acceso a alguno/s de estos canales de TV?
Canal + ☐ Vía Digital ☐ Canal Satélite Digital ☐

13. Si la revista subiera de precio por incluir promociones (como demos o vídeos), ¿la comprarías?
Según la prom. ☐ Sí ☐ No ☐ ¿Por qué......................

14. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?
Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

95576 6158

ScreenFun ¡SORTEO!

Como cada mes, la página de sorteos no podía faltar, y es que sabemos que no sólo os gusta estrenar camisetas, libros, monopatines, CDs... Si tienen que ver con los videojuegos, ¡os molan mucho más! Por eso aquí tienes un montón de regalos decorados a la manera de SCREENFUN, ¡con tus videojuegos favoritos! Ya sabes: elige la cosa o cosas que más te gusten y nos mandas una postalita con la referencia indicada. Y esta vez... ¡seguro que cae algo!

SCREENFUN
El poder de los juegos



Pág.87

5 monopatines 'Cartoon Network'

¿Estas harto de andar? Con un poco de entrenamiento y una fabulosa tabla de skate como la que sorteamos, llegarás a los sitios antes de que digan tu nombre.

Ref. monopatín Cartoon Network

Pág.92

5 gorras SF

Únete al club, plántate una gorra SCREENFUN y así nadie dudará de que eres un jugón de primera. En cuanto te vean, ¡te harás amigos andando por la calle!

Ref. Cartas al lector

Pág. 66



2 packs de supervivencia

¿Te vas a hacer un viajecito a la jungla? Llévate contigo una pack de supervivencia: una caja resistente con compartimentos, una potente linterna para hacer señales, un calentador corporal y una bebida isotónica. Contra las serpientes todavía no tenemos remedio...

Ref. Pack supervivencia

Pág. 17

5 juegos

Ya sabes de qué va esto: colabora en hacer nuestro y vuestro *Top 20* indicándonos cuáles son tus 5 juegos favoritos, ¡y de paso entra en el sorteo para llevarte el juego que tú quieras!

Ref. éxitos 10

Pág. 4

1 podómetro Pikachu

¿Quieres llevar a Pikachu contigo y que cuente tus pasos? Así sabrías cuántos pasos hay de tu casa al kiosco donde compras SCREENFUN, y de tu casa a la de tu mejor amigo. De paso, ¿qué tal una partidita?

Ref. Podómetro

Pág. 90



1 Playstation

La Playstation sigue muy, pero que muy viva: no hay más que ver los *pedazo juegos* que salen todos los meses. Si aún no la tienes o si quisieras regalársela a alguien que de verdad aprecias, ésta es tu oportunidad.

Ref. Autodefinido 10

Pág. 86

5 cómics 'Capitán América'

Con su escudo, el Capitán América nos defiende o, al menos lo intenta, de los malos, malísimos. Si te gustan estos cómics, tienes dos opciones: desempolvar los que tienes guardados arriba de tu armario o, más fácil, ¡escribirnos!

Ref. Cómics Marvel

Pág. 34

2 gorras 'Colony Wars'

Si te vas a hacer conductor de naves, más vale que te pongas una gorra que te identifique como el más veloz de la Galaxia.



Ref. Colony Wars

Pág.84

2 tarjetas Cougar

Si quieres que juegos como *Quake III* corran sin problemas en tu ordenador y te apetece realizar montajes de video, ¡hazte con una de las tarjetas Cougar de Guillemot!

Ref. Ref. tarjeta cougar PCI / tarjeta cougar AGP

Pág.39

1 Nintendo 64

A veces verás juegos en otras consolas que no tienes y te morirás de ganas de hacerte con ellos. Seguro que te encantaría jugar con Mario, Link o Donkey... ¡No renuncies a ello! Mario te cantará eso de: "Soy fontanero y temple mi corazón con grifos y...". ¿O era minero?

Ref. Nintendo 64

Pág.67



5 maletines de 'Toy Story'

¿Que todavía no has ido a verla? Pues venga, corre: hazte con este supermaletín con un montón de sorpresitas dentro y ponte en primera fila. Al salir, todo el mundo mirará con envidia tu maleta.

Ref. maletín Toy Story

Pág.54

5 BSOs de 'Donkey Kong'

¿Quieres echarte unos bailecitos al ritmo del mono más molón de los videojuegos? Hazte con la banda sonora del juego *Donkey Kong*.

Ref. Música DK

Pág.93

1 Game Boy Color

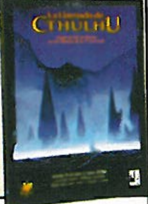
Os encanta, o al menos eso es lo que nos decís en vuestras cartas. Eso de jugar en cualquier lado, ¡hasta en el baño!, y sin problemas de enchufes y demás historias, pues da mucho jueguito.

Ref. Cuestionario 10

Pág.85

2 libros de 'La llamada de Cthulhu'

Seguimos con nuestra serie de libros de rol. Si quieres ser el máster de juego en *La llamada de Cthulhu* deberás hacerte primero con el libro, y luego, no dejar que nadie te lo robe.



Ref. Cthulhu

Pág.31

1 rueda 'Rollcage'

¿Tienes unos buenos pulmones? Te van a hacer falta para hinchar esta súper rueda del tamaño de la de los coches de *Rollcage*. Cuando acabes, necesitarás un respiro... ¡Siéntate en ella!



Ref. Rueda RC II

Fotos: Jose Castro.





By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!!
RAMNET
5 colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
GAME CODE CD
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155
La verdad esta aqui dentro

Por la compra de 2 bolígrafos Replay®

llévate gratis éste magnífico estuche metálico



Promoción válida hasta fin de existencias.

